This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

66

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

MZED

L'ANALYSE DES ECHECS.

CONTENANT

UNE NOUVELLE METHODE

Pour apprendre en peu tems à ſe perfectionner dans ce noble Jeu.

Par A. D. PHILIDOR.

Ludimus effigie Belli. VIDA.

A LONDRES.

MDCCLII.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
635753 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

AU DUC DE CUMBERLAND.

MONSEIGNEUR,

LES graces que j'ai reçu de Votre ALTESSE ROYALE *durant mon ſéjour à* Eyndhoven, *m'encouragent de la ſuplier très-humblement d'y ajoûter encore celle de me permettre d'orner de ſon* AUGUSTE NOM *ce petit* Traité ſur les Echecs.

Comme ce Jeu, depuis un grand nombre de Siécles, a ſervi d'amuſement aux plus célébres

EPITRE.

Héros de l'Antiquité, & qu'il amuſe encore aujourd'hui, il eſt certain que le Public n'aura pas lieu d'être ſurpris de voir Votre ALTESSE ROYALE *l'honorer de ſa protection.*

L'expérience que j'ai de vos bontés, me donne lieu d'eſpérer, MONSEIGNEUR, *que vous recevrez gracieuſement cette foible marque de ma parfaite reconnoiſſance, & du profond reſpect avec leſquels je ſuis,*

MONSEIGNEUR,

De Votre ALTESSE ROYALE,

Le très-humble, très-obéiſſant, & très-obligé Serviteur,

A. D. PHILIDOR.

PRE-

PREFACE.

IL ſeroit inutile de dire beaucoup de choſes à la louange du *Jeu des Echecs*, après l'éloge qu'en ont fait tant de célébres Auteurs anciens & modernes.

Don *Piétro Carréra*, qui nous donna en 1617 un gros volume ſur l'origine & le progrès de ce Jeu, nous donna en même tems une liſte, qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans cette Préface; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célébres, & des plus connus dans le Monde, qui ſelon lui ont parlé à l'avantage de ce noble Jeu: *Hérodote*, *Euripide*, *Sophocle*, *Philoſtrate*, *Homére*, *Virgile*, *Ariſtote*, *Senéque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, &c. Le même *Carréra* fait voir, & ſouitent par des raiſons qui paroiſſent

assez convainquantes, que la plupart de ces Auteurs, & plusieurs autres, attribuent l'invention de ce Jeu à *Palaméde*. Il est vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire. Quelques-uns veulent qu'il ait existé avant lui, d'autres assurent que le Philosophe *Serse*, Conseiller d'*Ammolin*, Roi de *Babylone*, l'inventa pour détourner ce Prince de son panchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau, de divertissant, & de spéculatif. Les *Egyptiens* rangérent ensuite ce Jeu au nombre des Sciences dans un tems même où personne ne les possédoit qu'eux, apparemment sur ce principe,

Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si longtems que ce Jeu, ou cette Science, existe, & qu'il est moralement impossible d'en fixer l'Inventeur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à ce sujet, & qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas 300 ans que ce Jeu est inventé. D'autres, pour lui faire gra-

grace, veulent bien le reculer un peu plus; ce qu'ils ne feroient peut-être pas, ſi l'on ne pouvoit les convaincre que dans le Tréſor Royal de l'Abbaïe de *St. Denis*, on y voit encore aujourd'hui les *Echecs* avec leſquels l'invincible *Charlemagne* * ſe délaſſoit de ſes fatigues.

Euripide, dans ſa Tragédie d'*Iphigénie en Aulide*, nous dit qu'*Ajax* & *Protéſilaüs* jouoient aux *Echecs* en préſence de *Mérion*, d'*Ulyſſe*, & d'autres fameux *Grecs*. *Homére*, dans le 1. Livre de ſon *Odyſſée*, rapporte que les Princes Amans de *Pénélope* jouoient aux *Echecs* devant la porte de cette Belle, ce qui donna lieu à la traduction de deux Vers *Grecs* de ce grand Poëte, par un excellent Auteur:

Invenit autem procos ſuperbos, qui quidem tum Calculis ante januam animum oblectabant.

Mais ſans s'embaraſſer de toutes ces opinions différentes touchant l'Origine du *Jeu des Echecs*, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand

* Qui vivoit dans le VIII. Siécle.

grand nombre de Siécles à l'amuſement des plus fameux Héros de l'Antiquité, & que la plupart de ceux d'aujourd'hui ſe font encore un plaiſir de le pratiquer.

L'Hiſtoire rapporte que *Charles XII.* Roi de *Suéde*, étoit un Prince dont la vertu & l'héroïſme formoient également le caractére. Il étoit non ſeulement capable de réſiſter à toutes les tentations du Vice, mais il ſavoit encore ſe refuſer tout ce que la délicateſſe peut fournir aux plaiſirs de la Vie Humaine. Il haïſſoit le Jeu, & le défendoit à ſes Troupes & à ſes Sujets; mais celui des *Echecs* en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût & le plaiſir qu'il paroiſſoit y prendre. *Voltaire* remarque que ce Prince, étant à *Bender*, jouoit journellement avec le Général *Poniatofsky*, ou avec ſon Tréſorier *Grothuſen.*

Cependant, comme tout eſt ſujet au changement, je vois avec regret que ce noble Jeu n'a pas conſervé par-tout ſa pureté, ſelon les Règles qu'on attribue à *Palaméde.* Les *Grecs* les obſervoient ſi exactement, qu'ils n'auroient pu

pu ſouffrir un Echiquier mal tourné. Ils vouloient abſolument (comparant toujours ce Jeu à une Bataille) que la Tour de la droite fût placée ſur une caſe blanche ; parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux Combattans ſe promettoient la victoire par le moyen de cette caſe blanche à leur droite.

En pluſieurs endroits d'*Allemagne* on a défiguré ce Jeu au point de ne le reconnoître que par la forme de l'Echiquier, & des Piéces. Premiérement on fait jouer deux coups de ſuite, en commençant la Partie : cette méthode doit paroître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun Jeu où l'on ne joue alternativement chacun à ſon tour : & d'ailleurs pourra-t-on aiſément concevoir qu'entre deux bons Joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup de chance pour gagner la Partie ? En ſecond lieu, on donne au Pion le droit de paſſer priſe, ce qui forme non ſeulement un Jeu tout différent du véritable, mais diminue même beaucoup de ſa beauté, parce qu'un ſeul Pion pourra paſſer au-devant de deux autres, qui a-

vec adreſſe & avec peine ſe feront induſtrieuſement gliſſés à trois caſes de Dames, & qui ſe trouveront arrêtés par le Roi, ou par un Fou ennemi, tandis que ce ſeul Pion ira, ou faire une Dame, où vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés, pour venir faire la guerre à ce miſérable, qui n'a aucun mérite, & qui n'a rendu aucun ſervice dans le cours de la Partie. Cela eſt aſſurément tout oppoſé aux maximes de la Guerre, où le mérite ſeul peut contribuer à l'avancement d'un ſimple Soldat. De-plus, lorſque le Roi roque, il a le privilége de pouſſer en même tems le Pion de la Tour, & en ce cas il joue encore deux fois de ſuite. Selon moi, toutes ces difformités ont été introduites par des chicaneurs, qui pour leur avantage auront fait jouer les gens à leur fantaiſie.

Dans ce beau chemin de Critique, il m'eſt impoſſible d'avoir aſſez de complaiſance pour épargner mes Compatriotes, qui ont donné dans une erreur auſſi grande que celle des *Allemands*. Ils ſont d'autant moins pardonnables, qu'il

y a parmi eux quantité de très-bons Joueurs, & même des plus excellens de l'*Europe*. Il eſt donc à préſumer qu'ils ſe ſont laiſſés entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaiſe coutume, établie, ſelon toute apparence, par quelque ignorant qui aura introduit ce Jeu dans le Royaume. Je me perſuade que c'étoit un Joueur de *Dames*, qui ne ſachant guéres que la marche des *Echecs*, s'imaginoit qu'en allant à *Dame* on en pouvoit faire autant que ſur un Damier. Je demande donc (ſans citer *Palaméde*, ni d'autres qui ont limité ce Jeu à une ſeule Dame, deux Tours, deux Chevaliers, &c.) ſi cela ne fait pas un bel effet, de voir promener ſur un Echiquier deux Pions plantés ſur une même caſe, pour marquer une ſeconde Dame? S'il en vient une troiſiéme (choſe que j'ai vu pluſieurs fois à *Paris*) cela fait encore une meilleure figure, ſurtout lorſque le cu du Pion eſt à-peu-près auſſi large que la caſe qui en doit contenir deux. Je laiſſe donc à juger à-préſent ſi cette méthode n'eſt pas des plus ridicules, & d'autant plus blâmable qu'el-

qu'elle ne ſe pratique dans aucun endroit où le *Jeu des Echecs* eſt connu.

Cependant, ſi malgré cela mes Compatriotes s'obſtinoient dans leur erreur, je veux les exhorter à avoir au-moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire faire dans un *Jeu d'Echecs* trois ou quatre Dames, autant de Tours, Chevaliers, &c. pour les placer au beſoin.

Je reviens à Don *Piétro Carréra*, qui, ſelon toute apparence, a ſervi de modéle au *Calabrois* & à d'autres Auteurs: néanmoins ni lui, ni aucun d'eux, ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des inſtructions imparfaites & inſuffiſantes pour former un bon Joueur. Ils ne nous ont donné que des ouvertures de Jeux, & ils nous abandonnent au ſoin d'en étudier les fins; deſorte que le Joueur reſte à-peu-près auſſi embaraſſé que s'il eût été contraint de commencer la Partie ſans inſtruction.

Cunningham & *Bertin* nous donnent des *Gambits*, qu'ils font perdre ou gagner en faiſant mal jouer l'Adverſaire. Il n'eſt pas douteux qu'ils n'ayent trouvé

vé leur compte dans une méthode ſi facile & ſi peu laborieuſe. Mais auſſi, quelle utilité un Amateur peut-il retirer d'une inſtruction ſemblable? J'ai connu des Joueurs d'*Echecs* qui ſavoient tout le *Calabrois*, & d'autres Auteurs par cœur, & qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne ſavoient plus où donner de la tête; mais j'oſe dire hardiment que celui qui ſaura mettre en uſage les règles que je donne ici, ne ſera jamais dans ce cas. Je me ſuis gardé d'imiter ces Auteurs qui ne ſachant comment remplir leurs Feuilles, les ont farcies d'une quantité de Jeux rangés (mais plutôt Jeux d'enfans parce que leur ſituation ne ſe rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de Parties qui n'aboutiſſent à rien. Les Amateurs ſe contenteront, j'eſpére, de leur avoir donné un *modicum* & *bonum*, qui ſoit utile, inſtructif, & qui puiſſe ſe rencontrer dans toutes les Parties.

J'omets même tous les *mats*, excepté celui du Fou & de la Tour, contre une Tour ennemie, étant le *mat* le plus difficile qu'il y ait ſur l'Echiquier. *Carréra*

réra dit bien que ce *mat* peut ſe forcer, mais on peut douter par ſes écrits qu'il ait ſu lui-même le Coup.

Mon but principal eſt de me rendre recommandable par une nouveauté dont perſonne ne s'eſt aviſé, ou peut-être n'en a été capable; c'eſt celle de bien jouer les Pions. Ils ſont l'ame des Echecs. Ce ſont eux uniquement qui forment l'attaque & la défenſe; & de leur bon ou mauvais arrangement dépend entiérement le gain ou la perte de la Partie.

Un Joueur qui ne ſait pas (même en jouant bien un Pion) la raiſon pour laquelle il le joue, reſſemble à un Général qui a beaucoup de pratique & peu de théorie.

Dans mes quatre premiéres Parties on verra, depuis le commencement juſqu'à la fin, une attaque & une défenſe régulière de part & d'autre.

On y pourra apprendre, par les réflexions que je donne ſur les coups principaux, & qui paroiſſent les moins intelligibles, la raiſon pour laquelle on eſt contraint de les jouer, & qu'en jouant toute autre choſe on perd indubitablement

ment la Partie. C'eſt ce que je fais par des renvois, afin qu'en voyant les effets, on puiſſe d'autant mieux en concevoir les raiſons.

On verra dans les *Gambits*, que ces ſortes de Parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque, ni de celui qui les défend; & quand on joue bien de part & d'autre, la Partie ſe réduit plutôt à une remiſe, qu'à un gain aſſuré d'un côté ou d'autre. Il eſt vrai que ſi l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers Coups, la Partie eſt perdue.

Mes renvois (qui ſeront plus fréquens, quoique moins inſtructifs que ceux de mes autres Parties) le feront voir.

Le *Gambit de la Dame*, entraînant après ſoi, dans ſes premiers Coups, un grand nombre de différentes Parties, a rebuté juſqu'à-préſent tous les Auteurs d'en entreprendre la diſſection.

Ils ſe ſont contentés d'en parler, & de nous donner quelques commencemens remplis de faux Coups. Je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défenſe. Ceux qui ſont intelligens dans cette Partie, pourront voir ſi j'ai bien réuſſi.

En

En finiſſant, j'avertis les Amateurs, que dans toutes mes remarques, renvois, &c. pour éviter toute équivoque, je traite toujours le *Blanc* à la ſeconde perſonne, & le *Noir* à la troiſiéme. Comme, par exemple, *vous jouez*, *vous prendrez*, *vous auriez pris*, s'entend toujours du *Blanc*, & *il joue*, *il prendra*, *il auroit pris*, s'entend du *Noir*.

I. PARTIE,

OU IL Y A

DEUX RENVOIS,

L'un au douziéme, & l'autre au trente-& ſeptiéme Coup.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. de-même.

3.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

4.

B. le Pion de la Dame, deux pas (*a*).

N.

(*a*) Ce Pion ſe pouſſe deux pas pour deux raiſons d'importance: la premiére, pour empêcher le Fou du Roi de votre Adverſaire, de battre ſur le Pion du Fou de votre

N. le Pion le prend.

5.

B. le Pion reprend le Pion (*b*).

N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame (*c*).

6.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N. le Roi rocque.

7.

B. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi (*d*).

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

Roi: & en ſecond lieu, pour mettre la force de vos Pions dans le milieu de l'Echiquier, ce qui eſt de grande conſéquence pour parvenir à faire une Dame.

(*b*) Lorſque vous vous trouvez dans la ſituation préſente, ſavoir un de vos Pions, à la quatriéme caſe de votre Roi, & l'autre à la quatriéme caſe de votre Dame, il faut ſe garder d'en pouſſer aucun des deux, avant que votre Adverſaire ne propoſe de changer l'un pour l'autre; c'eſt ce que vous éviterez alors, en pouſſant en avant le Pion qui eſt attaqué. Il faut auſſi remarquer, que des Pions ſoutenus ſur la même ligne (comme ſont à-préſent ces deux Pions) empêchent beaucoup les Piéces de l'Adverſaire de ſe poſter dans votre Jeu. Cette Règle peut également ſervir pour tous les Pions ſitués ainſi.

(*c*) Si au-lieu de ſe retirer ce Fou donne *échec*, il faut couvrir du Fou; & s'il prend votre Fou, il faut reprendre du Cavalier, puiſque par ce moyen il défend le Pion de votre Roi, qui autrement reſteroit en priſe; mais probablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon Joueur tâche de conſerver le Fou de ſon Roi tant qu'il eſt poſſible.

(*d*) Il faut ſe garder de le jouer à la troiſiéme caſe de ſon Fou, avant que le Pion de ce Fou ne ſoit avancé de deux pas, parce qu'autrement le Cavalier empêcheroit ſa marche.

8.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame (*e*).
N. le Pion de la Dame, deux pas.

9.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à la caſe de ſon Roi.

10.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe du Roi.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas (*f*).

11.

B. la Dame, à ſa ſeconde caſe (*g*).

N.

(*e*) Ce Fou ſe retire pour éviter d'être attaqué par le Pion de la Dame noire, parce qu'en ce cas vous ſeriez contraint de prendre ſon Pion avec le vôtre, ce qui ôteroit la force de votre Jeu, & gâteroit le projet marqué dans la premiére & ſeconde obſervation. Voyez les Lettres *a* & *b*.

(*f*) Il joue ce Pion pour faire une ouverture à ſa Tour, & cela ne peut lui manquer, ſoit qu'il ſoit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si au-lieu de jouer votre Dame vous preniez le Pion qui vous eſt offert, vous feriez une groſſe faute, parce qu'en ce cas votre Pion Royal perdroit ſa ligne, au-lieu qu'en le laiſſant prendre, vous le remplacez par celui de votre Dame, & le ſoutenez enſuite par celui du Fou de votre Roi. Ces deux Pions enſemble doivent indubitablement faire le gain de votre Partie, puiſque pour les ſéparer il faudra néceſſairement que votre Adverſaire perde une Piéce, ou qu'il ſouffre que l'un ou l'autre de ces Pions aille à Dame, comme vous le verrez par la ſuite. Il eſt donc de conſéquence de jouer votre Dame; premiérement pour ſoutenir ce grand Pion du Fou de votre Roi, & en ſecond lieu pour ſoutenir le Fou de votre Dame, qui étant pris vous obligeroit à reprendre le ſien par

N. le Pion du Fou du Roi prend le Pion (*b*).

12.

B. le Pion de la Dame le reprend.

N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi (*i*).

13.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi (*k*).

N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

14.

votre même Pion qui doit ſoutenir celui de votre Roi, ce qui cauſeroit non ſeulement la ſéparation de vos meilleurs Pions, mais la perte de la Partie ſans aucune reſſource.

(*b*) Il prend le Pion pour ſuivre ſon projet, qui eſt celui de faire place à ſa Tour.

(*i*) Il joue ce Fou pour ſoutenir le Pion de ſa Dame, & pouſſer enſuite le Pion du Fou de ſa Dame; mais comme il pourroit prendre votre Fou ſans préjudice du coup qu'il joue, il choiſit plutôt de vous laiſſer prendre; parce qu'en ce cas il fait place à la Tour de ſa Dame, quoiqu'il faſſe par-là doubler le Pion de ſon Chevalier. Mais il faut obſerver qu'un Pion double, lorſqu'il eſt entouré de trois ou quatre autres Pions, n'eſt point du tout deſavantageux. Cependant, pour que ce coup ne ſoit point critiqué, j'en fais le ſujet d'un renvoi, qui commencera au douziéme coup de cette préſente Partie, où le Fou noir prendra le Fou de la Dame blanche; & je ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la Partie reviendra toujours au même. Le Pion du Roi avec celui de la Dame, ou celui du Fou du Roi, bien joués & bien ſoutenus, doivent indubitablement gagner la Partie——. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus eſſentiels; car ſi je prétendois faire de-même ſur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le Pion de votre Roi n'étant point encore en danger, votre Cavalier attaque immédiatement ſon Fou pour le déloger.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Fou noir (*l*).
N. le Pion prend le Fou.

15.

B. le Roi rocque du côté de ſa Tour (*m*).
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

16.

B. le Cavalier prend le Fou noir.
N. la Dame reprend le Cavalier.

17.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

18.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas (*n*).

19.

(*l*) Comme il eſt toujours dangereux de laiſſer le Fou du Roi de l'Adverſaire ſur la ligne qui bat le Pion du Fou de votre Roi, (outre que cette Piéce eſt indubitablement celle qui peut le plus vous nuire dans l'attaque) il faut non ſeulement lui oppoſer, quand on peut, le Fou de la Dame, mais il faut s'en défaire pour une autre Piéce, quand l'occaſion ſe préſente.

(*m*) Vous rocquez du côté de la Tour du Roi pour ſoutenir d'autant mieux le Pion du Fou de votre Roi, que vous avancerez deux pas auſſitôt que celui de votre Roi ſera attaqué.

(*n*) Il eſt contraint de jouer ce Pion pour empêcher que nous ne pouſſiez celui du Fou de votre Roi ſur ſa Dame.

19.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*o*).
N. le Pion de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*p*).

21.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

22.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

23.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi (*q*).
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Roi ennemi (*r*).

24.

(*o*) Ce Pion de la Tour du Roi ſe joue pour unir tous vos Pions, & les pouſſer enſuite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce Pion pour empêcher votre Cavalier d'entrer dans ſon Jeu, & de faire déplacer ſa Dame, ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos Pions.

(*q*). Vous jouez ce Chevalier pour pouſſer enſuite le Pion du Fou de votre Roi, qui eſt alors ſoutenu par trois Piéces, le Fou, la Tour, & le Chevalier.

(*r*) Il joue ce Chevalier pour empêcher votre projet, & rompre vos Pions, ce qu'il feroit indubitablement en avançant le Pion du Chevalier de ſon Roi, mais en ſacrifiant la Tour vous rompez ſon deſſein.

24.

B. la Tour de la Dame prend le Chevalier.
N. le Pion reprend la Tour.

25.

B. la Dame prend le Pion.
N. la Tour de la Dame prend le Pion de la Tour oppoſée.

26.

B. la Tour, à la caſe de ſon Roi (*s*).
N. la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame blanche.

27.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi (*t*).

28.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Pion le prend.

29.

B. le Pion reprend le Pion (*u*).
N. la Dame, à ſa quatriéme caſe (*w*).

N.

(*s*) Vous jouez cette Tour pour ſoutenir le Pion de votre Roi, qui reſteroit en priſe en pouſſant celui du Fou de votre Roi.

(*t*) La Dame revient à la troiſiéme caſe de ſon Roi pour parer le *mat* qui ſe prépare.

(*u*) Si vous ne repreniez point du Pion, votre premier projet fait dès le commencement du jeu ſe réduiroit à rien, & vous courriez riſque de perdre la Partie.

30.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Pion reprend la Dame.

31.

B. le Fou prend le Pion en priſe.
N. le Chevalier, à ſa troiſiéme caſe.

32.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (*x*).
N. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame contraire.

33.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

34.

B. le Fou, à la quatriéme caſe du Fou du Roi noir.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame blanche.

35.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. la Tour du Roi donne *échec*.

B.

(*w*) La Dame offre à changer pour gâter le projet du mat par le Fou & la Dame de l'Adverſaire.

(*x*) Il eſt à obſerver que quand vous avez un Fou ſur le Blanc, il faut ranger vos Pions ſur le Noir, parce qu'en ce cas votre Fou ſert à chaſſer le Roi, ou les Piéces qui veulent ſe gliſſer parmi eux. Peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui eſt cependant fort eſſentielle.

36.

B. le Fou couvre l'*échec*.
N. le Chevalier, à la ſeconde caſe de la Dame blanche.

37.

B. le Pion du Roi donne *échec*.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Cavalier (*y*).

38.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. la Tour, à la caſe du Fou de ſon Roi.

39.

B. le Chevalier donne *échec* à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Cavalier.

40.

B. le Fou, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. ce qu'il voudra, le Blanc pouſſe à Dame.

(*y*) Le Roi pouvant ſe retirer à la caſe de ſon Fou, cela donne lieu à un ſecond renvoi ſur ce coup.

I. RENVOI
DE LA PREMIERE PARTIE,

Qui change au douziéme Coup que le Noir joue.

12.

BLANC.
NOIR, le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

13.

B. la Dame reprend le Fou.
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

15.

B. le Chevalier prend le Fou.
N. la Dame prend le Chevalier.

16.

B. le Roi rocque du côté de ſa Tour.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

17.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

N.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à ſa ſeconde caſe.

19.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Pion de la Dame, un pas.

21.

B. la Dame, à ſa ſeconde caſe.
N. le Chevalier de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

22.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

23.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe du Roi blanc.

24.

B. la Tour prend le Chevalier.
N. le Pion reprend la Tour.

25.

25.

B. la Dame reprend le Pion.
N. la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame blanche.

26.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. la Dame prend le Pion.

27.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Chevalier, à la caſe de ſon Roi.

28.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. la Dame, à la quatriéme caſe de la Dame blanche.

29.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Pion reprend la Dame.

30.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Chevalier, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

31.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

32.

B. la Tour prend le Chevalier.
N. le Pion reprend la Tour.

33.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe de la Dame noire.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas, ou toute autre choſe, la perte étant inévitable.

34.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

35.

B. le Fou donne *échec*.
N. le Roi ſe retire n'ayant qu'un ſeul endroit.

36.

B. le Chevalier donne *échec*.
N. le Roi où il peut.

37.

B. le Chevalier, à la caſe de la Dame noire, donnant *échec* à la découverte.
N. le Roi où il peut.

38.

B. Pouſſe le Pion du Roi à Dame, & donne *échec & mat*.

I L.

Cette Partie ne demande point de remarque, puiſqu'elle retient la plupart des coups de l'autre Partie.

II. RENVOI
DE LA PREMIERE PARTIE,

Commençant au trente & ſeptiéme Coup.

37.

BLANC, le Pion du Roi donne *échec*.
NOIR, le Roi, à la caſe de ſon Fou.

38.

B. la Tour, à la caſe de la Tour de ſa Dame.
N. la Tour donne *échec* à la caſe du Chevalier de la Dame blanche.

39.

B. la Tour prend la Tour.
N. le Chevalier reprend la Tour.

40.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Tour.
N. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame blanche.

41.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Roi blanc.

42.

B. le Chevalier prend le Pion.
N. la Tour, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

43.

B. le Pion du Roi, un pas, & donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

44.

B. le Fou donne *échec* à la troiſiéme caſe du Roi noir.
N. le Roi prend le Fou.

45.

B. le Pion du Roi pouſſe à Dame, & gagne la Partie.

II. PARTIE

DANS LAQUELLE IL Y AURA

TROIS RENVOIS,

Un ſur le troiſiéme, l'autre ſur le huitiéme, & le dernier ſur le vingt & ſixiéme Coup.

I.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

3.

B. le Pion de la Dame, deux pas (*a*).
N. le Pion prend le Pion (*b*).

B.

(*a*) Il eſt abſolument néceſſaire de pouſſer ce Pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre choſe, il gagneroit le trait, & par conſéquent l'attaque ſur vous. Cela, non ſeulement dérangeroit tout votre jeu, mais en pouſſant le Pion de la Dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mît la force de ſes Pions au milieu de l'Echiquier, & cela cauſeroit enſuite la perte inévitable de votre partie, ſuppoſant toujours que ni vous ni lui ne faſſiez aucune faute.

(*b*) S'il refuſe de prendre votre Pion pour ſuivre immédia-

te-

4.

B. la Dame reprend le Pion.
N. le Pion de la Dame, un pas.

5.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi (*c*).

6.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Pion de la Dame, un pas.

7.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

B. la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.

N.

tement ſon projet, qui eſt de déranger votre Fou en pouſſant deſſus lui le Pion de ſa Dame, il ne doit pas moins perdre la Partie, (ſuppoſant toujours que l'on joue bien de part & d'autre); parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le Pion de ſa Dame, qui ſe trouvera ſéparé de ſes camarades. Cela donne lieu à un grand changement dans les diſpoſitions; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la Partie.

(*c*) Il joue ce Fou pour trois bonnes raiſons: la premiére, & la principale, pour pouvoir pouſſer le Pion de ſa Dame. & par ce moyen faire place au Fou de ſon Roi: la ſeconde, pour s'oppoſer au Fou du vôtre: & la troiſiéme pour s'en défaire dans l'occaſion, ſelon la règle déjà preſcrite dans la premiére Partie. Voyez la lettre (*l*) pag. 5.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame (*d*).

9.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (*e*).

11.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N.

(*d*) Si au-lieu de ſortir ſes Piéces, (comme il fait en jouant ce Cavalier) il s'aviſoit de continuer à pouſſer ſes Pions, il perdroit bien plus facilement la Partie; parce qu'il faut obſerver qu'un Pion, ou même deux, lorſqu'ils ſont trop avancés (à l'exception que toutes les Piéces n'ayent un champ libre pour les ſecourir, ou que leſdits Pions ne puiſſent être ſoutenus ou remplacés par d'autres) il faut les compter comme perdus. C'eſt ce que vous verrez par un ſecond renvoi dans cette Partie, que je fais au huitiéme Coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux Pions de front à la quatriéme caſe de votre jeu valent mieux que s'ils étoient ſitués à la ſixiéme; parce qu'étant ſi éloignés de leur Corps, ils ſont proprement à comparer (comme dans une Armée) à des Avant-gardes, ou Sentinelles perdues.

(*e*) Il pouſſe ce Pion deux pas pour empêcher que vos Pions ne viennent fondre ſur les ſiens, qui ne ſont que trois contre quatre. Il faut donc obſerver que dans la ſituation préſente, deux Corps égaux de Pions ſe trouvent ſur l'Echiquier: vous en avez quatre du côté de votre Roi contre trois des ſiens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de ſa Dame. Ceux du côté du Roi ont l'avantage, le Roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt ſéparer les Pions de ſon Adverſaire (particuliérement du côté où ils ſont le plus forts) doit indubitablement gagner la partie.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

12.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

13.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſon Fou.

14.

B. le Roi, à la caſe de ſon Fou (*f*).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

15.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Chevalier donne *échec* au Roi & à la Tour.

16.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Cavalier.
N. le Chevalier prend la Tour.

17.

B. le Roi prend le Chevalier (*g*).

N.

(*f*) Vous jouez votre Roi pour pouvoir, en cas de beſoin, former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

(*g*) Quoiqu'une Tour ſoit une meilleure Piéce qu'un Chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut conſidérer, premiérement, que ce Cavalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette Tour, pendant que votre Tour n'a pas encore bougé de ſa place; & en ſecond lieu, cette perte met tellement votre Roi en

N. la Dame, à ſa ſeconde caſe.

18.

B. la Dame, à la caſe du Chevalier de ſon Roi (*b*).

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

19.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi (*i*).

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

N. le Roi rocque du côté de ſa Dame (*k*).

21.

B. le Fou du Roi donne *échec*.

N.

en ſureré, que vous êtes en état de former votre attaque, de quelque côté que le Roi de votre Adverſaire puiſſe rocquer.

(*b*) Il eſt de conſéquence de jouer votre Dame pour ſoutenir le Pion du Fou de votre Roi, crainte qu'il ne ſacrifie ſon Fou pour vos deux Pions, ce qu'il feroit indubitablement; parce que toute la force de votre jeu, conſiſtant à préſent dans vos Pions, ce ſeroit ſon jeu de le rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque ſur vous, qui pourroit cauſer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce Fou dans l'intention de lui faire pouſſer le Pion du Fou de ſa Dame, ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit paſſage à vos Chevaliers.

(*k*) Il rocque du côté de ſa Dame pour éviter la grande force de vos Pions du côté de ſon Roi, d'autant plus qu'ils ſont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre Dame.

N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

22.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou (*l*).
N. la Tour de la Dame, à ſa caſe.

23.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. la Dame, à ſa caſe (*m*).

24.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.
N. la Dame, à la caſe du Fou de ſon Roi.

25.

B. le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion du Fou de la Dame noire.
N. le Pion du Chevalier de la Dame reprend le Pion.

26.

B. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*n*).

N.

(*l*) Si au-lieu de retrograder, pour mieux faire la guerre à ſes Pions qui retardent le gain de votre partie, votre Cavalier s'amuſoit à lui donner *échec*, vous perdriez au-moins deux coups.

(*m*) Il joue ſa Dame dans le deſſein de la mettre enſuite à la caſe du Fou de ſon Roi, afin de ſoutenir toujours le Pion du Fou de ſa Dame, prévoyant bien que de ce ſeul Pion dépend toute ſa partie.

(*n*) Vous jouez ce Cavalier pour attaquer toujours ſon Pion.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*o*).

27.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas (*p*).

28.

B. le Fou de la Dame donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.

29.

B. le Fou prend le Chevalier & donne *échec*.
N. le Roi reprend le Fou.

30.

B. le Chevalier du Roi donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*q*).

31.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Fou, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.

32.

B. le Pion du Roi donne *échec*,

N.

(*o*) Il joue ce Pion pour gagner un coup, & pour empêcher le Chevalier de votre Roi de ſe poſter à la troiſiéme caſe du Chevalier de votre Dame; mais comme ce vingt & ſixiéme coup peut ſe jouer différemment, il fait encore le ſujet d'un troiſiéme renvoi dans cette partie.

(*p*) Toute autre choſe que puiſſe jouer le Noir, il perd la partie; parce qu'au moment que vos Cavaliers ont l'entrée libre dans ſon jeu, la partie eſt finie.

(*q*) Si ſon Roi prend le Fou de votre Dame, vous gagnez la ſienne par un *échec* à la découverte; & s'il joue ailleurs, il perd le Fou de ſa Dame.

N. le Roi, à ſa caſe.

33.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

34.

B. la Dame, à ſa quatriéme caſe (*r*).
N. Perdu.

I. RENVOI,

Sur la Seconde Partie, au troiſiéme Coup.

Troiſiéme Coup.

BLANC, le Pion de la Dame, deux pas.
NOIR, de-même.

4.

B. le Pion du Roi prend le Pion.
N. le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

5.

B. le Fou donne *échec.*
N. le Fou couvre l'*échec.*

6.

B. le Fou prend le Fou.

N.

(*r*) La Dame prend enſuite le Pion de la Dame noire, entre dans ſon jeu, met toutes les piéces en priſe, & gagne la partie.

N. le Chevalier reprend le Fou.

7.

B. le Pion de la Dame prend le Pion.
N. le Chevalier reprend le Pion.

8.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. de-même.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Roi rocque.

10.

B. le Fou, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

11.

B. le Roi rocque.
N. la Dame prend la Dame.

12.

B. le Chevalier du Roi reprend la Dame.
N. le Pion de la Dame, un pas.

13.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas (*a*).

14.

(*a*) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué ſa Tour à la caſe de ſon Roi pour attaquer vos deux Chevaliers, vous pouviez laiſſer prendre celui qui eſt à la ſeconde caſe de votre Roi, & attaquer avec l'autre le Pion du Fou de ſon Roi.

14.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas auſſi.

15.

B. la Tour du Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

16.

B. le Fou prend le Chevalier.
N. la Tour reprend le Fou.

17.

B. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. la Tour de la Dame, à la caſe du Roi.

18.

B. le Chevalier du Roi prend le Pion.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame blanche (*b*).

19.

B. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier prend le Pion de la Tour & donne *échec*.

20.

B. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.
N.

(*b*) S'il eût pris le Chevalier avec ſa Tour, au-lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre (en reprenant le ſien) vous auroit fait enſuite gagner le Fou de ſon Roi par un *échec* de votre Tour, & par conſéquent la partie.

N. le Chevalier ſe retire.

21.

B. le Chevalier donne *échec* au Roi & à la Tour, & ayant cet avantage, avec une bonne ſituation, gagne infailliblement la Partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit preſque toujours gagner.

II. RENVOI,

Sur le huitiéme Coup.

8.

BLANC, la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.
NOIR, le Pion du Fou de la Dame, un pas.

9.

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Pion de la Dame, un pas.

10.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion de la Dame, un pas.

11.

B. le Fou du Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

12.

12.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

13.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame prend le Pion.

14.

B. le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.
N. le Fou de la Dame prend le Fou blanc.

15.

B. le Chevalier du Roi reprend le Fou.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

17.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe.

18

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame blanche.

19.

B. le Roi rocque & doit enſuite gagner la partie.

partie, parce que tous ſes Pions à la droite ſont ſoutenus, & que les deux Pions de ſon Adverſaire étant ſéparés, doivent être perdus.

TROISIEME ET DERNIER RENVOI,

Sur la ſeconde Partie, au vingt & ſixiéme Coup.

26.

BLANC, le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
NOIR, le Pion du Fou du Roi, un pas.

27.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

28.

B. le Fou de la Dame donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.

29.

B. le Chevalier du Roi donne *échec* à la quatriéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. le Fou du Roi prend le Chevalier.

30.

B. le Fou de la Dame prend le Fou.

N.

N. la Dame, à la caſe de ſon Fou.

31.

B. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſa Dame

N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

32.

B. le Fou de la Dame donne *échec* à la troiſiéme caſe de la Dame noire.

N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

33.

B. la Dame donne *échec* à la troiſiéme caſe du Chevalier de la Dame noire.

N. le Roi, à ſa caſe, ou à l'autre, perd la partie.

III. PARTIE,

COMMENCANT PAR LE NOIR,

Où l'on demontre, qu'en jouant le Cavalier du Roi au ſecond coup, c'eſt tellement mal joué, qu'on ne peut éviter de perdre l'attaque & de la donner à ſon Adverſaire. Je fais voir auſſi dans cette Partie, par trois RENVOIS, *un au troiſiéme, l'autre au ſixiéme, & le dernier au dixiéme coup, que celui qui eſt bien attaqué eſt toujours embarraſſé dans la défenſe.*

1.

NOIR, le Pion du Roi, deux pas.
BLANC, de-même.

2.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. le Pion de la Dame, un pas.

3.

N. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
B. le Pion du Fou du Roi, deux pas (*a*).

4.

(*a*) Tout ce que votre Adverſaire eût pu jouer, ou puiſſe jouer enſuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il eſt très-avantageux de changer le Pion du Fou de votre Roi pour ſon Pion Royal; puiſque par ce moyen le Pion de votre Roi, & celui de votre Dame, viennent ſe camper au milieu de l'Echiquier, & ſont en état d'ar-

4.

N. le Pion de la Dame, un pas.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

5.

N. le Pion du Roi prend le Pion (*b*).
B. le Fou de la Dame reprend le Pion.

6.

N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.
B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou (*c*).

7.

d'arrêter les progrès que pourroient faire ſur vous les piéces de votre Adverſaire; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque ſur lui, pour avoir ſorti ſon Cavalier au ſecond coup; & de-plus en perdant le Pion du Fou de votre Roi (vous avez l'avantage qu'en rocquant de ſon côté) votre Tour ſe trouve d'abord en liberté, & en état d'agir au commencement de la partie. C'eſt ce que l'on pourra voir par le premier Renvoi au troiſiéme Coup.

(*b*) Il faut obſerver que s'il refuſe de prendre votre Pion, vous devez néanmoins le laiſſer toujours en priſe dans la même ſituation, à-moins que votre Adverſaire ne s'aviſe de rocquer. En ce cas vous devez ſans héſiter, ou ſans l'intervalle d'un autre coup, le pouſſer en avant, pour fondre enſuite ſur ſon Roi avec tous les Pions de votre aile droite. Vous en verrez l'effet par un ſecond Renvoi ſur cette partie. Cependant il eſt bon de vous avertir, pour règle générale, que l'on ne doit point aiſément ſe déterminer à pouſſer les Pions des ailes droites ou gauches, avant que le Roi de votre Adverſaire n'ait rocqué; puiſque probablement il ſe retirera toujours du côté où vos Pions ſont le moins avancés, & par conſéquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prend le Chevalier, vous devez abſolument reprendre du Pion, qui étant joint à ſes camarades augmente leur force, ainſi que celle de votre jeu.

7.

N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
B. le Pion de la Dame, un pas.

8.

N. le Fou ſe retire.
B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame (*d*).

9.

N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. de-même.

10.

N. le Roi rocque du côté de ſa Tour (*e*).
B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

11.

N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Tour (*f*).

B.

(*d*) C'eſt la meilleure caſe que puiſſe occuper le Fou de votre Roi, excepté la quatriéme caſe du Fou de votre Dame, particuliérement lorſque vous avez l'attaque, & que votre Adverſaire n'eſt plus en état d'empêcher que ce Fou ne batte ſur le Pion du Fou de ſon Roi.

(*e*) S'il eût rocqué du côté de ſa Dame, c'étoit votre jeu de rocquer du côté de votre Roi pour attaquer enſuite plus commodément avec les Pions de votre aile gauche. Mais il eſt bon d'avertir encore pour règle générale, que comme il eſt dangereux dans une Armée d'attaquer trop tôt ſon Ennemi, cela doit également vous ſervir ici de précepte, de ne pas vous preſſer dans l'attaque des Pions, avant qu'ils ne ſoient tous bien ſoutenus, & par eux-mêmes, & par vos piéces, ſans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche ſe verra par un troiſiéme & dernier renvoi ſur cette partie.

(*f*) Il joue ce Chevalier pour faire place au Pion du Fou

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

12.

N. le Chevalier du Roi prend le Fou (*g*).
B. la Dame reprend le Chevalier.

13.

N. le Fou de la Dame prend le Chevalier (*b*).
B. le Pion reprend le Fou.

14.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
B. la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

15.

N. le Pion prend le Pion.
B. le Pion du Fou le reprend.

16.

N. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi (*i*).

B.

Fou de ſon Roi, à deſſein de le pouſſer enſuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos Pions.

(*g*) Si au-lieu de prendre votre Fou il eût pouſſé le Pion du Fou de ſon Roi deux pas, il auroit fallu attaquer ſa Dame avec le Fou de la vôtre; & le coup après pouſſer le Pion de la Tour de votre Roi ſur ſon Fou, pour le forcer à prendre votre Cavalier. En ce cas (comme je l'ai déjà remarqué) votre jeu auroit été de reprendre ſon Fou avec le Pion, pour ſoutenir d'autant mieux celui de votre Roi & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(*b*) S'il ne prenoit pas ce Chevalier, il trouveroit ſon Fou renfermé par vos Pions, ou il perdroit trois coups inutilement, ce qui cauſeroit la ruine entiére de ſon jeu.

(*i*) Il joue cette Tour à deux fins, qui ſont pour la doubler ou pour attaquer & déplacer votre Dame.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (*k*).

17.

N. la Tour de la Dame, à la caſe du Fou de ſon Roi.
B. le Roi rocque du côté de ſa Dame.

18.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
B. le Pion du Roi, un pas (*l*).

19.

(*k*) Vous pouſſez ce Pion deux pas pour faire plus de place à votre Dame, qui, étant attaquée, & ſe retirant derriére ce Pion, bat ſur le Pion de la Tour du Roi noir, & en avançant enſuite ce Pion il devient même dangereux à votre Adverſaire.

(*l*) Voici un coup difficile à bien comprendre, & à bien expliquer. Il s'agit premiérement d'obſerver, que quand vous vous trouvez un cordon de Pions ſitués les uns après les autres ſur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde, ne ſoit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conſerver ſon poſte. Il faut donc remarquer que le Pion de votre Roi ne ſe trouvant pas ſur la même couleur ou en rang oblique avec les autres, votre Adverſaire a pouſſé le Pion du Fou de ſa Dame deux pas pour deux raiſons. La premiére, pour vous engager à pouſſer en avant celui de votre Dame, qui en ce cas ſeroit toujours arrêté par le Pion de la ſienne, & par ce moyen de faire enſorte que le Pion de votre Roi (reſtant en arriére) vous devienne inutile. La ſeconde, pour empêcher en même tems le Fou de votre Roi de battre ſur le Pion de la Tour de ſon Roi: c'eſt pourquoi vous devez pouſſer en avant le Pion de votre Roi ſur ſa Tour, & le ſacrifier; parce que votre Adverſaire, en le prenant, ouvre un paſſage libre au Pion de votre Dame, que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez ſoutenir en cas de beſoin par vos autres Pions, pour tâcher enſuite, ou d'en faire une Dame, ou d'en tirer un avantage aſſez conſidérable pour gagner la partie. Il eſt vrai que le Pion de ſa Dame (devenu, en prenant, le Pion de ſon Roi) a, ſelon l'apparence, le même avantage, qui eſt de n'avoir point d'op-

19.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.
B. le Pion de la Dame, un pas.

20.

N. le Fou, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.
B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi (*m*).

21.

N. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi blanc.
B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

22.

N. la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi (*n*).

B.

l'oppoſition par vos Pions pour aller à Dame. Cependant la différence en eſt grande, parce que ſon Pion, qui étant ſéparé, & ne pouvant plus être réuni & ſoutenu par aucun de ſes camarades, il ſera toujours en danger d'être pris chemin faiſant par une multitude de vos piéces, qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup ſemblable.

(*m*) Il étoit néceſſaire de jouer ce Cavalier pour arrêter le Pion de ſon Roi; d'autant plus que ce même Pion, dans la ſituation où il ſe trouve, bouche le paſſage à ſon Fou, & même à ſon Cavalier.

(*n*) Il joue ſa Dame pour donner enſuite *échec*; mais ſi au-lieu de la jouer il eût pouſſé le Pion de la Tour de ſon Roi, pour empêcher l'attaque de votre Cavalier, vous auriez attaqué ſon Fou, & ſa Dame, avec le Pion de la vôtre, & en ce cas il auroit été forcé de prendre votre Pion, & vous auriez repris ſon Fou de votre Cavalier qu'il n'auroit oſé reprendre de ſa Dame, parce qu'elle étoit enſuite perdue par un *échec* à la découverte de votre Fou.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.

23.

N. la Dame donne *échec*.

B. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

24.

N. la Tour prend le Fou (*o*).

B. la Tour reprend la Tour.

25.

N. la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi (*p*).

26.

N. la Dame prend la Dame.

B. le Chevalier reprend la Dame.

27.

N. la Tour, à la quatriéme caſe du Fou du Roi blanc.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.

28.

(*o*) Il prend le Fou de votre Roi pour ſauver le Pion de la Tour du ſien, d'autant plus que ce Fou l'incommode plus que toutes vos autres Piéces; & enſuite pour mettre ſa Dame ſur la Tour qui couvre votre Roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une Tour pour un Fou à la fin d'une partie, c'eſt votre avantage de changer de Dame, d'autant plus qu'à-préſent la ſienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer, ainſi vous le forcez de prendre pour éviter *le mat* à ſon Roi.

28.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

29.

N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Roi noir.

30.

N. le Chevalier prend le Chevalier.
B. le Pion reprend le Chevalier.

31.

N. la Tour, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.
B. la Tour du Roi, à la caſe de ſa Dame.

32.

N. la Tour prend le Pion.
B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe de la Dame noire, & gagne la partie (*q*).

(*q*) Toute autre choſe que votre Adverſaire eût joué, il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos Tours, à-moins de perdre ſon Fou, ou de vous laiſſer faire une Dame avec votre Pion.

I. RENVOI
DE LA TROISIEME PARTIE,

Commençant au troiſiéme Coup.

3.

NOIR, le Pion de la Dame, deux pas.
BLANC, le Pion du Fou du Roi, deux pas.

4.

N. le Pion de la Dame prend le Pion (*a*).
B. le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

5.

N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.
B. le Pion de la Dame, un pas.

6.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

7.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

(*a*) Si au-lieu de prendre ce Pion il prend celui du Fou de votre Roi, vous devez pouſſer en avant le Pion de votre Roi ſur ſon Cavalier, & enſuite reprendre ſon Pion avec le Fou de votre Dame.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

9.

N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (*b*).
B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

10.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.
B. le Roi rocque.

11.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour.
B. le Fou donne *échec*.

12.

N. le Fou couvre l'*échec*.
B. le Fou prend le Fou.

13.

N. la Dame reprend le Fou.
B. le Pion de la Dame, un pas.

14.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*c*).
B.

(*b*) Il joue ce Pion deux pas, pour éviter d'avoir un Pion doublé ſur la ligne de la Tour de ſon Roi, ce qu'il ne pouvoit éviter, en pouſſant ſur ſon Cavalier le Pion de votre Tour Royale, & le prenant enſuite du Fou de votre Dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

(*c*) Il joue ce Pion pour couper la communication à vos

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

15.

N. le Pion du Fou de la Dame prend en paſſant.
B. le Pion de la Tour reprend le Pion.

16.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

17.

N. le Fou, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi (*d*).

18.

N. le Chevalier du Roi, à ſa caſe.
B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi noir.

19.

N. la Tour du Roi, à ſa ſeconde caſe.

B.

vos Pions. Mais vous l'évitez en pouſſant immédiatement le Pion du Chevalier de votre Dame ſur ſon Chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force votre Adverſaire à prendre le Pion en paſſant, ce qui rejoint tous vos Pions & les rend invincibles.

(*d*) Il ſemble que ce Cavalier ſoit de peu de conſéquence; c'eſt cependant celui qui donne le coup de jarnac, ou (pour ne point parler avec figure) le coup déciſif à la partie; parce qu'il tient les Piéces de votre Adverſaire renfermées, juſqu'à ce que le *mat* ſoit prêt, comme on va le voir.

B. le Pion du Roi, un pas.

20.

N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.
B. le Pion de la Dame, un pas.

21.

N. le Fou du Roi, à ſa troiſiéme caſe.
B. la Tour du Roi prend le Pion.

22.

N. le Roi rocque.
B. la Tour du Roi prend le Chevalier de la Dame noire.

23.

N. le Pion reprend la Tour.
B. la Tour de la Dame prend le Pion.

24.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
B. la Tour donne *échec*.

25.

N. le Roi ſe retire.
B. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire.

26.

N. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Chevalier.
B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

27.

N. la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Fou.

28.

N. la Dame prend le Chevalier, ne pouvant faire mieux.
B. le Fou donne *échec.*

29.

N. le Roi ſe retire.
B. le Chevalier donne *échec & mat.*

II. RENVOI

Au ſixiéme Coup.

6.

NOIR, le Roi rocque.
BLANC, le Pion du Fou du Roi, un pas.

7.

N. le Pion de la Dame, un pas.
B. la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.

8.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.
B. le Pion de la Dame reprend le Pion.

9.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

10.

N. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.
B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

11.

11.

N. le Chevalier du Roi, à la caſe de ſon Roi.
B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

12.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir.

13.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.
B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

14.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Fou prend le Pion du Fou du Roi.

15.

N. le Roi, à la caſe de ſa Tour.
B. le Fou de la Dame prend le Pion de la Tour du Roi noir.

16.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi, & gagne enſuite la partie.

III. RENVOI
DE LA TROISIEME PARTIE,

Commençant ſur le dixiéme Coup.

10.

NOIR, le Roi rocque du côté de ſa Dame.
BLANC, le Roi rocque du côté de ſa Tour.

11.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

12.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

13.

N. la Tour de la Dame, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.
B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

14.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas (*a*).

15.

(*a*) Lorſque le Roi ſe trouve derriére deux ou trois Pions qui n'ont pas encore joué, & que votre Adverſaire vient les attaquer pour les rompre, & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre Roi, il faut ſe garder d'en pouſſer aucun que vous n'y ſoyez forcé. Comme, par

15.

N. le Fou prend le Chevalier.
B. la Dame reprend le Fou.

16.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

17.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

18.

N. le Fou, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

19.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. la Tour du Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

20.

N. la Tour du Roi, à ſa quatriéme caſe.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

21.

N. le Pion de la Dame, un pas.
B. le Pion du Roi, un pas.

22.

par exemple, ce ſeroit jouer très-mal que de pouſſer le Pion de la Tour de votre Roi ſur ſon Fou; parce qu'en ce cas il gagneroit l'attaque ſur vous, en prenant votre Chevalier avec ſon Fou, & feroit enſuite une ouverture ſur votre Roi, en pouſſant le Pion du Chevalier de ſon Roi, ce qui vous feroit perdre la partie.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

5.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (*c*).
B. le Pion du Roi, un pas (*d*).

6.

N. le Pion de la Dame, un pas (*e*).

B.

Roi à la ſeconde caſe de ſon Roi, vous deviez en ce cas pouſſer le Pion de votre Roi en avant, pour le ſoutenir enſuite par celui du Fou de votre Roi.

(*c*) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué le Fou de ſa Dame à la troiſiéme caſe de ſon Roi, vous auriez dû jouer le Fou de votre Roi à la troiſiéme caſe de ſa Dame, & la ſituation du jeu ſe ſeroit trouvée exactement ſemblable à celle du ſixiéme coup de la ſeconde partie. (*Voyez pag.* 17.) Mais s'il eût attaqué votre Dame avec le Pion du Fou de la ſienne, il perdoit de ſuite la partie, parce que le Pion qui forme l'avant-garde de ceux qui ſont du côté de ſa Dame reſte en arriére. Voyez à ce ſujet la Remarque (*l*) au dix-huitiéme coup de la troiſiéme Partie. Un renvoi au cinquiéme coup de cette Partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'eſt une Règle générale, qu'il faut éviter de changer le Pion de votre Roi pour le Pion du Fou du Roi de votre Adverſaire, à moins que vous n'y ſoyez forcé par des incidens qui ſe rencontrent quelquefois dans la défenſe, mais rarement dans l'attaque. Il eſt bon d'obſerver également la même Règle à l'égard du Pion de votre Dame pour le Pion du Fou de la ſienne; parce qu'il eſt certain (comme je l'ai dit ailleurs) que le Pion du Roi, & celui de la Dame, valent mieux que tout autre Pion, puiſqu'en occupant le centre ils empêchent mieux les Piéces de votre Adverſaire de battre ſur vous.

(*e*) Si au-lieu de pouſſer le Pion, il eût pris celui de votre Roi, vous deviez en ce cas prendre ſa Dame, & enſuite le Pion, parce qu'en l'empêchant de rocquer vous conſervez l'attaque ſur lui, & par conſéquent l'avantage du jeu. Mais s'il jouoit ſa Dame à la ſeconde caſe de ſon Fou, un ſecond renvoi ſur ce ſixieme vous inſtruira de la ſuite de la partie.

B. la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.

7.

N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

9.

N. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

10.

N. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

11.

N. le Fou du Roi prend le Chevalier.
B. le Pion reprend le Fou (*f*).

12.

(*f*) Lorſqu'on ſe trouve deux Corps de Pions ſéparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui eſt le plus fort; mais ſi vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de Pions que vous pourrez, ayant déjà obſervé que les Pions du centre ſont les meilleurs & les plus forts: cet avis vous doit ſervir de règle générale.

B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe de la Tour de ſon Roi.

23.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
B. le Pion du Roi, un pas.

24.

N. le Fou, à la caſe de ſon Roi (*n*).
B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.

25.

N. le Fou reprend le Pion.
B. la Tour prend le Pion de la Tour du Roi noir.

26.

N. le Fou reprend la Tour.
B. la Tour du Roi prend le Fou.

27.

N. le Roi reprend la Tour.
B. la Dame donne *échec* à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi.

28.

N. le Roi, à la place de ſon Chevalier n'ayant d'autre place.
B. la Dame donne *échec & mat* (*o*).

I.

vre votre Roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre Pion, il perdoit également.

(*n*) Si au-lieu de retirer ce Fou il prend le Pion, il perd également.

(*o*) Il faut obſerver que lorſqu'on réuſſit à faire une ouverture ſur le Roi avec deux ou trois Pions, la partie eſt abſolument gagnée.

I. RENVOI,

De la quatriéme Partie, au cinquiéme Coup.

5.

NOIR, le Pion du Fou de la Dame, un pas.
BLANC, le Fou du Roi donne *échec.*

6.

N. le Fou couvre l'*échec.*
B. le Fou prend le Fou.

7.

N. la Dame reprend le Fou.
B. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

9.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame blanche.
B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

10.

N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

11.

N. le Fou du Roi, à ſa troiſiéme caſe.
B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de la Dame noire.

12.

N. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier (*a*).
B. le Pion du Roi reprend le Chevalier (*b*).

13.

N. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

14.

N. le Roi rocque du côté de ſa Tour.
B. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

15.

N. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Roi.
B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou (*c*).

16.

(*a*) Par ce changement il met le Pion de ſa Dame à couvert de l'attaque de vos Tours, cependant le Pion de votre Roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(*b*) Si au-lieu de reprendre avec le Pion de votre Roi, vous euſſiez repris avec celui du Fou de votre Dame, il auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos Pions en pouſſant celui du Fou de ſon Roi ſur celui de votre Roi, ce qui auroit inmanquablement cauſé la ſéparation de vos Pions.

(*c*) Souvent il vaut mieux jouer le Roi que de rocquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des Pions de ce côté. Au-reſte ſi dans le cas préſent vous euſſiez rocqué du côté de votre Dame, le Fou de l'Adverſaire, dont la ligne eſt toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle en jouant ſon Roi, de

le

16.

N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

17.

N. le Chevalier, à la quatriéme caſe de la Dame blanche.
B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

18.

N. le Chevalier prend le Chevalier.
B. le Roi reprend le Chevalier.

19.

N. le Fou prend le Pion du Chevalier de la Dame.
B. la Tour de la Dame attaque le Fou.

20.

N. le Fou ſe retire à ſa troiſiéme caſe.
B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

21.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
B. de-même.

22.

N. le Fou, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſon Roi.
B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

23.

le poſter toujours dans un endroit, ou ligne, dont l'Adverſaire tient un Pion; parce que votre Roi eſt mieux à couvert des embuches des Tours par ce moyen.

23.

N. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. la Tour du Roi, à ſa quatriéme caſe.

24.

N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
B. le Fou, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

25.

N. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe du Roi blanc.
B. le Pion de la Tour prend le Pion.

26.

N. le Pion de la Tour reprend le Pion.
B. la Tour de la Dame, à la caſe de la Tour de ſon Roi.

27.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.
B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.

28.

N. la Tour donne *échec*.
B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

29.

N. la Tour prend la Dame.
B. la Tour donne *échec & mat* à la caſe de la Tour du Roi noir.

II. RENVOI

Sur le ſixiéme Coup de la quatriéme Partie.

6.

NOIR, la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
BLANC, le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

7.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.
B. le Pion reprend le Pion.

8.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Dame noire.

9.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

10.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame blanche.
B. la Dame, à ſa caſe.

11.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

12.

N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. le Roi rocque.

13.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.

14.

N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.
B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi noir.

15.

N. le Chevalier du Roi, à ſa caſe.
B. le Fou de la Dame prend le Fou.

16.

N. la Dame reprend le Fou.
B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.

17.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.
B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

18.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Dame noire.

19.

N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
B. la Dame, à la troiſiéme caſe de la Dame noire.

20.

N. le Fou de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
B. le Pion du Roi, un pas.

21.

N. le Fou de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.
B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.

22.

N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.
B. la Dame donne *échec* à la ſeconde caſe de la Dame noire.

23.

N. le Fou prend la Dame.
B. le Pion reprend le Fou en donnant *échec*.

24.

N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.
B. le Chevalier donne *échec & mat* à la troiſiéme caſe du Roi noir.

I.

Quoique ce renvoi puiſſe ſe jouer de pluſieurs maniéres, le noir doit toujours perdre ſi vous avez ſoin de ne point ſouffrir d'obſtruction au Fou de votre Roi.

I. GAMBIT,

DANS LEQUEL IL Y AURA SEPT RENVOIS,

Deux au quatriéme, le troiſiéme au cinquiéme, le quatriéme au ſixiéme, le cinquiéme au ſeptiéme, le ſixiéme au ſeptiéme Coup du Noir, & le dernier au huitiéme Coup.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Roi prend le Pion.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame (*a*).

N.

(*a*) Si avant de jouer ce Fou vous euſſiez pouſſé le Pion de la Tour de votre Roi deux pas, votre Adverſaire auroit, en reperdant le Pion du Gambit, regagné l'attaque

N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier (*b*).

5.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (*c*).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*d*).

6.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Dame, un pas (*e*).

7.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*f*).

8.

que ſur vous, avec une meilleure ſituation de jeu; ainſi l'avantage paſſoit alors de ſon côté. C'eſt ce que vous verrez par mon premier renvoi ſur ce coup.

(*b*) Si au-lieu de jouer ce Fou il eût pouſſé le Pion du Chevalier de ſon Roi ſur le vôtre, un ſecond renvoi vous inſtruira de la maniére de continuer votre attaque en ce cas.

(*c*) Vous jouez à-préſent ce Pion pour lui faire avancer celui de la Tour de ſon Roi, & par ce moyen renfermer ou empêcher la ſortie du Chevalier de ſon Roi, ce qui ne pourroit ſe faire ſans qu'il ne perde ſon Pion.

(*d*) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût pouſſé le Pion du Chevalier de ſon Roi ſur votre Chevalier, vous verrez par un troiſiéme renvoi ſur ce cinquiéme Coup, de quelle maniére il faudroit ſuivre la partie.

(*e*) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût pouſſé celui du Fou de ſa Dame, vous devez en ce cas pouſſer celui de votre Roi, pour pouvoir prendre en paſſant celui de ſa Dame, en cas qu'il eût voulu le pouſſer ſur le Fou de votre Roi. C'eſt ce qui ſera le ſujet d'un quatriéme renvoi. Il eſt bon d'avertir ici pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits le Fou du Roi eſt la meilleure Piéce, & le Pion du Roi le meilleur Pion.

(*f*) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué le Fou de ſa Dame, ſoit à la troiſiéme caſe de ſon Roi, ou à la quatriéme

N. le Pion prend le Pion.

20.

B. le Fou du Roi prend le Chevalier noir.
N. le Fou de la Dame prend le Chevalier.

21.

B. le Chevalier prend le Fou.
N. le Pion reprend le Chevalier.

22.

B. le Fou, à la ſeconde caſe du Fou du Roi noir.
N. la Tour, à la caſe du Fou de ſon Roi.

23.

B. la Tour prend le Pion.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

24.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*k*).
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

25.

B. le Fou, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. la Tour prend la Tour.

26.

(*k*) Si au-lieu de jouer votre Roi pour le faire agir vous euſſiez pouſſé le Pion du Fou de votre Dame, vous perdiez la partie; parce que votre Adverſaire, en pouſſant le Pion du Fou de ſa Dame, vous auroit forcé de prendre le Pion de ſa Dame, ou de laiſſer prendre celui de la vôtre, & enſuite il auroit attaqué avec ſon Chevalier votre Tour & votre Fou.

26.

B. le Fou reprend la Tour (*l*).
N.

I. RENVOI,

Sur le premier Gambit.

4.

BLANC, le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

6.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour du Roi, à ſa ſeconde caſe.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.

N.

(*l*) Le Fou ayant repris la Tour, il eſt viſible que la partie eſt remiſe, à-moins d'une faute des plus groſſiéres. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué & bien défendu, n'eſt jamais une partie déciſive de côté ni d'autre. Il eſt vrai que celui qui donne le Pion, a le plaiſir d'avoir toujours l'attaque, & l'eſpérance de gagner; ce qu'il feroit indubitablement, ſi le Défenſeur, ne jouoit pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

N. le Pion de la Dame, un pas.

8.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

10.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

N. le Pion du Roi, un pas, attaquant la Dame blanche.

11.

B. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

N. le Pion du Chevalier du Roi reprend le Pion.

12.

B. la Dame prend le Pion.

N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

13.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

15.

15.

B. le Fou de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*a*).
N. le Fou du Roi prend le Chevalier.

16.

B. la Dame reprend le Fou.
N. le Pion de la Dame, un pas.

17.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi.

18.

B. le Chevalier, ou le Fou prend le Chevalier.
N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (*b*).

(*a*) Si au-lieu de jouer ce Fou vous euſſiez pouſſé le Pion de votre Roi, votre Adverſaire le gagnoit toujours en ſortant ſur lui le Chevalier de ſa Dame.

(*b*) Ce même Pion prend enſuite le Chevalier, & doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premiéres parties, n'ont pas beſoin d'inſtruction pour la finir, & la gagner; ce dernier Pion devenu à préſent Pion Royal, ſoutenu comme il eſt, & avancé à la tête de ſes camarades, vaut une des meilleures Piéces; ainſi il eſt inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.

II. RENVOI

SUR LE PREMIER GAMBIT,

Au quatriéme Coup.

4.

BLANC, le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
NOIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. la Dame donne *échec.*

6.

B. le Roi, à la caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Dame, un pas.

8.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Pion du Roi, un pas.

9.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. la Dame donne *échec.*

10.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. la Dame donne *échec*.

11.

B. le Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Chevalier du Roi, à ſa caſe (*a*).

12.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

13.

B. le Fou du Roi, à ſa caſe attaque la Dame & la force.
N. la Dame prend la Tour ne pouvant faire mieux.

14.

B. le Fou du Roi donne *échec*, & prend enſuite la Dame (*b*).
N.

(*a*) Il joue ce Chevalier à ſa caſe pour faire place au Fou de ſon Roi, afin d'attaquer enſuite votre Roi, étant, dans ſa ſituation, ſon meilleur coup.

(*b*) Je n'ai pas beſoin d'aller plus loin dans cette Partie, puiſqu'il eſt aſſez évident que le Blanc doit gagner.

III. RENVOI.

Sur le cinquiéme Coup du Noir.

5.

BLANC, le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

6.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas.

8.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.
N. le Pion de la Dame, un pas.

9.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion prend le Chevalier (*a*).

10.

B. le Pion reprend le Pion.
N. le Chevalier du Roi, à ſa caſe.

11.

(*a*) Si avant de faire place à ſa Dame en jouant ſon Pion, il eût pris votre Cavalier, il auroit fallu reprendre avec le Fou.

11.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

12.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. la Dame, à la caſe du Fou de ſon Roi.

13.

B. le Roi rocque du côté de ſa Tour.
N. Perd la partie (*b*).

IV. RENVOI,

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le ſixiéme Coup.

6.

BLANC, le Pion de la Dame, deux pas.
NOIR, le Pion du Fou de la Dame, un pas (*a*).

7.

(*b*) S'il joue ſa Dame pour éviter la découverte de votre Tour ſur elle, il perd ſon Cavalier, outre qu'il aura mauvais jeu; & s'il joue ſon Cavalier, il perd ſa Dame. Il eſt viſible que de l'une ou de l'autre maniére il perd la partie.

(*a*) Il joue ce Pion dans le deſſein d'attaquer enſuite avec le Pion de ſa Dame le Fou de votre Roi, ce que vous prévenez en pouſſant le Pion de votre Roi.

7.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

8.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

9.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*b*).
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

11.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier, ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.

12.

B. le Chevalier donne *échec* à la troiſiéme caſe de la Dame noire.

V.

(*b*) Ce Chevalier qui ne paroiſſoit en rien, eſt cependant le corps de réſerve qui va gagner la partie ſans que l'Adverſaire puiſſe l'éviter; c'eſt pourquoi il faut toujours tâcher de diſpoſer ſes Pions de maniére qu'ils puiſſent arrêter l'entrée des Chevaliers dans le jeu.

V. RENVOI,

DU PREMIER GAMBIT,

Au ſeptiéme Coup du Noir.

7.

BLANC, le Pion du Fou de la Dame, un pas.
NOIR, le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

8.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi (*a*).

9.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.
N. le Pion de la Tour reprend le Pion.

10.

B. la Tour du Roi prend le Fou.
N. la Tour reprend la Tour.

11.

B. le Fou du Roi prend le Pion en donnant *échec* au Roi & à la Tour, gagne une Piéce, & par conſéquent la partie.

V I.

(*a*) Si au-lieu de jouer ce Fou il ſoutenoit avec ſa Dame le Pion du Fou de ſon Roi, vous prendriez alors le Pion du Chevalier de ſa Dame & enſuite ſa Tour.

VI. RENVOI,

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le ſeptiéme Coup du Noir.

7.

BLANC, le Pion du Fou de la Dame, un pas.
NOIR, le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

8.

B. le Fou du Roi prend le Fou.
N. le Pion reprend le Fou.

9.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. la Dame, à la caſe de ſon Fou, pour garder les deux Pions attaqués.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.
N. le Pion de la Tour reprend le Pion.

11.

B. la Tour du Roi prend la Tour.
N. le Fou prend la Tour.

12.

B. le Chevalier du Roi prend le Pion.
N. le Roi, à ſa ſeconde caſe.

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

15.

B. le Roi rocque.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

16.

B. la Tour, à la caſe de la Tour de ſon Roi.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

17.

B. la Tour prend le Fou.
N. la Dame reprend la Tour.

18.

B. la Dame prend le Pion du Roi & donne *échec.*
N. le Roi ſe retire où il veut étant *mat* ſur l'une ou l'autre caſe, où il peut aller.

SEPTIEME ET DERNIER RENVOI

Du premier Gambit, ſur le huitiéme Coup.

8.

BLANC, la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
NOIR, le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

9.

B. le Fou du Roi prend le Fou.
N. le Pion reprend le Fou.

10.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame prend le Pion (*a*).

11.

B. le Pion de la Dame reprend le Pion.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*b*).

12.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. de-même.

13.

(*a*) Si au-lieu de prendre il eût pouſſé ce même Pion, il auroit fallu jouer votre Dame à ſa troiſiéme caſe, pour lui donner *échec* le coup ſuivant, ce qui vous gagneroit la partie.

(*b*) Si au-lieu de jouer ce Chevalier il eût joué toute autre choſe, vous deviez jouer celui de votre Dame pour lui donner *échec* deux coups après. *Voyez le douziéme Coup* du quatriéme renvoi de cette partie.

13.

B. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion (*c*).
N. le Pion prend le Chevalier.

14.

B. la Dame reprend le Pion.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

15.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Roi rocque.

16.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas, pour empêcher le Chevalier noir d'avancer.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

17.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

18.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

N.

(*c*) Dans l'attaque du Gambit, il faut obſerver que ſi votre Adverſaire (avant qu'il ait rocqué) pouſſe le Pion du Chevalier de ſon Roi ſur votre Chevalier Royal poſté ſur la troiſiéme caſe du Fou de votre Roi, il faut le laiſſer prendre, pour ne point vous laiſſer détourner de votre attaque, à-moins que vous ne puiſſiez l'avancer à la quatriéme caſe de ſon Roi, ou de ſon Chevalier; parce qu'alors vous faites la guerre au Pion du Fou de ſon Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

19.

B. le Fou, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

20.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Fou du Roi, à ſa caſe.

21.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
N. le Fou prend le Fou.

22.

B. le Pion reprend le Fou.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

23.

B. le Chevalier donne *échec*.
N. le Roi ſe retire.

24.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Chevalier.
N. le Chevalier de la Dame prend le Pion.

25.

B. le Chevalier prend le Pion du Chevalier de la Dame.
N. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.

26.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
N. le Roi, à la caſe de la Tour de ſa Dame.

27.

B. la Tour prend le Chevalier.
N. la Dame, à la caſe de ſon Fou.

28.

B. la Tour du Roi, à ſa ſeconde caſe.
N. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

29.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. la Tour du Roi, à ſa ſeconde caſe.

30.

B. la Dame prend le Pion du Fou de la Dame noire.
N. la Dame prend la Dame.

31.

B. la Tour de la Dame donne *échec & mat.*

II. GAMBIT,

DANS LEQUEL IL Y AURA QUATRE RENVOIS,

Deux au quatriéme Coup, le troiſiéme au neuviéme Coup, & le quatrieme au onziéme Coup.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion prend le Pion.

3.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Dame donne *échec.*

4.

B. le Roi, à la caſe de ſon Fou.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (*a*).

5.

(*a*) Le Noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux renvois ſur ce même coup; le premier en lui faiſant jouer le Fou de ſon Roi à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame; & le ſecond, en lui faiſant pouſſer un Pas le Pion de ſa Dame.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi (*b*).

6.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Dame, un pas.

7.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*c*).
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

8.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi (*d*).

9.

(*b*) Il y a trois endroits où il peut jouer ſa Dame, mais il n'y a que celui-là de bon; car s'il ſa retiroit à la troiſiéme caſe de la Tour, vous attaqueriez le Pion du Fou de ſon Roi avec votre Chevalier Royal en le jouant à la quatriéme caſe du Roi noir, & vous gagneriez une Tour; & s'il plaçoit ſa Dame à la quatriéme caſe du Chevalier de votre Roi, vous lui donneriez *échec* de votre Fou en prenant ſon Pion. S'il reprend votre Fou vous donnez *échec* au Roi & à la Dame avec votre Cavalier, & la partie eſt décidée.

(*c*) Il eſt de conſéquence dans les Gambits de jouer ce Pion pour pouvoir enſuite placer votre Dame à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier, ſurtout lorsqu'il ſort le Fou de ſa Dame ſans attaquer une de vos Piéces: vous tenez en ce cas votre Adverſaire extrêmement embarraſſé. *Voyez le cinquiéme & le ſixiéme Renvoi du premier Gambit.*

(*d*) Si au-lieu de jouer ce Cavalier il eût pris celui de votre Roi, vous verrez par un troiſiéme renvoi la maniére de pourſuivre alors la partie.

9.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Fou prend le Chevalier.

11.

B. la Dame prend le Fou.
N. la Dame prend la Dame (*e*).

12.

B. le Roi reprend la Dame (*f*).
N. le Pion du Chevalier du Roi donne *échec*.

13.

B. le Roi prend le Pion du Roi noir.
N. le Fou du Roi donne *échec* à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

14.

(*e*) Si au-lieu de prendre votre Dame il donnoit *échec* de ſon Chevalier, un quatriéme renvoi vous fera voir comment il perdoit la partie.

(*f*) J'avois donné pour règle générale d'unir le Pion du Fou de votre Roi à celui du Roi; mais comme il n'y a point de règles ſans exceptions, vous en trouvez ici une qui eſt fondée ſur deux raiſons; la premiére, qu'en reprenant du Roi, vous gagnez un Pion ſans que votre Adverſaire puiſſe l'éviter: & en ſecond lieu, il faut ſe reſſouvenir que le Roi n'a pas beaucoup à craindre quand il n'y a plus de Dames ſur le jeu: il eſt donc néceſſaire en ce cas de mettre le Roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de ſervice qu'une autre Piéce, comme on pourra le voir par la ſuite de cette partie.

14.

B. le Roi, à la quatriéme caſe du Fou du Roi noir.
N. le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

15.

B. la Tour du Roi reprend le Fou.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

16.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Roi, à ſa ſeconde caſe.

17.

B. la Tour du Roi, à la caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

18.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

19.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

20.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion prend le Pion.

21.

B. le Pion de la Dame reprend le Pion.

N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

22.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi (*g*).

N. le Chevalier de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

23.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi noir.

N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame (*h*).

24.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Dame (*i*).

25.

B. le Pion prend le Pion en donnant *échec* de la Tour.

N. le Roi prend le Pion.

26.

B. le Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.

N.

(*g*) Vous auriez mal joué ſi vous euſſiez pris ſon Chevalier avec votre Fou, parce qu'en reprenant de ſon Pion, ce Pion empêchoit la marche & le progrès de votre Chevalier : il étoit donc néceſſaire d'avancer premiérement votre Chevalier, pour n'avoir point de Piéces inutiles.

(*h*) S'il eût pris votre Chevalier, vous le repreniez du Pion, & enſuite vous attaquiez le Pion du Fou de ſon Roi, en jouant la Tour de votre Dame à la ſeconde caſe de ſon Roi.

(*i*) S'il eût pris le Pion au-lieu de jouer la Tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le Pion du Fou de ſa Dame.

N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier, pour éviter l'*échec* à la découverte.

27.

B. le Chevalier prend le Pion de la Tour du Roi & donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Tour.

28.

B. la Tour du Roi donne *échec*.
N. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

29.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame (*k*).

30.

B. la Tour prend le Chevalier de la Dame noire, & gagne tout de ſuite la partie.

(*k*) Si au-lieu de jouer la Tour il joue ſon Roi, vous donnez *échec* à la caſe du Chevalier de ſa Dame, & que vous preniez enſuite la Tour de ſon Roi, ce qui vous ſuffira pour gagner. Il eſt bon d'obſerver ici, que le gain de cette partie par le Blanc eſt forcé uniquement, parce que le Roi étoit poſté de maniére à pouvoir toujours agir & ſervir autant que la meilleure Piéce du jeu.

I. RENVOI

DU SECOND GAMBIT,

Sur le quatriéme Coup du Noir.

4.

BLANC, le Roi, à la caſe de ſon Fou.
NOIR, le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

5.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.

6.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

7.

B. le Fou du Roi prend le Pion du Fou du Roi noir, & donne *échec*.
N. le Roi; à la caſe de ſon Fou, parce que s'il reprend il perd ſa Dame.

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N.

N. le Roi prend le Fou (*a*).

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

N. la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi, n'ayant d'autre place.

11.

B. le Chevalier du Roi donne *échec* au Roi & à la Dame, & gagne la partie.

II. RENVOI

DU SECOND GAMBIT,

Commençant au quatriéme Coup du Noir.

4.

BLANC, le Roi, à la caſe de ſon Fou.
NOIR, le Pion de la Dame, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

6.

(*a*) Si le Roi noir ne prend pas le Fou, cela revient toujours au même, ſa Dame ne pouvant plus ſe ſauver dans aucun endroit.

6.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi (*a*).

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*b*).

9.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi blanc (*c*).

10.

B. le Pion reprend le Fou.

N.

(*a*) S'il prend le Chevalier de votre Roi au-lieu de retirer ſa Dame, vous reprenez de la Dame, & enſuite pouſſant le Pion du Chevalier de votre Roi un pas, la ſituation de votre jeu deviendra très-bonne.

(*b*) Si au-lieu de jouer le Pion de ſa Tour, il eût joué celui du Fou de ſon Roi, vous deviez alors prendre ſon Cavalier avec le Fou de votre Roi, & enſuite, jouant le Chevalier de votre Dame à la quatriéme caſe de la ſienne, vous auriez encore eu une ſituation très-avantageuſe pour le gain de la partie.

(*c*) S'il eût retiré ſa Dame, où joué toute autre Piéce, vous deviez toujours prendre le Pion du Chevalier de ſon Roi avec le Pion de votre Tour; étant néceſſaire d'obſerver que dans l'attaque des Gambits, lorſqu'on peut ſéparer ſes Pions du côté du Roi de l'Adverſaire, on a toujours l'avantage ſur lui.

N. la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

11.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.
N. la Dame reprend le Pion.

12.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

13.

B. le Chevalier prend le Pion noir.
N. la Dame, à ſa caſe.

14.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

15.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. la Dame, à ſa ſeconde caſe.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Roi rocque.

17.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

18.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

N. le Chevalier de la Dame, à la caſe de ſon Fou.

19.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

20.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion prend le Pion.

21.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas, pour l'empêcher de pouvoir ſoutenir le Pion du Fou de ſa Dame.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

22.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

23.

B. le Fou du Roi prend le Pion.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

24.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

25.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

26.

26.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſon Roi.

27.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Fou reprend le Chevalier.

28.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Fou, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſon Roi.

29.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Dame.
N. le Fou prend le Fou.

30.

B. le Pion reprend le Fou.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

31.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Tour de la Dame, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.

32.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Fou.
N. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

33.

B. le Fou, à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame noire.

N.

N. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

34.

B. la Tour prend le Chevalier.
N. la Tour reprend la Tour.

35.

B. le Fou prend la Tour.
N. le Roi reprend le Fou.

36.

B. la Tour donne *échec*.
N. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

37.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Fou.
N. la Dame, à ſa ſeconde caſe.

38.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas, pour empêcher l'*échec* de la Dame
N. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.

39.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Dame prend la Dame (*d*).

40.

B. le Pion reprend la Dame.

N.

(*d*) Si la Dame ſe retire au-lieu de prendre la vôtre, en pouſſant le Pion de votre Roi vous le mattez, ou vous gagnez ſa Dame.

N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

41.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

42.

B. la Tour, à la caſe de la Tour de ſon Roi.
N. de-même.

43.

B. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. la Tour, à ſa ſeconde caſe.

44.

B. la Tour, à la caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas (*e*).

45.

B. la Tour, à la caſe de la Tour de la Dame noire.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.

46.

B. la Tour donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

47.

B. la Tour donne *échec*.

N.

(*e*) Si au-lieu de jouer ce Pion il pouſſe le Pion de la Tour de ſon Roi pour aller à Dame, vous verrez par le calcul qu'il ſera toujours un coup trop court.

N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

48.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion prend le Pion.

49.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Roi, à la caſe du Fou de la Dame, pour éviter le *mat* de la Tour.

50.

B. le Pion de la Dame donne *échec*.
N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

51.

B. la Tour donne *échec*, & enſuite pouſſe à Dame, & gagne.
N.

On obſervera ſur ce ſecond Renvoi (qui eſt fort long, & en même tems très-difficile au Blanc de parvenir à ſon but) que ſans le ſecours du Roi il n'auroit jamais pu réuſſir; parce que s'il eût rocqué du côté de ſa Dame, le Roi ſe trouvant ſi éloigné, au-lieu de lui rendre du ſervice, l'auroit plutôt embaraſſé.

Il faut auſſi ſe reſſouvenir que les ſecondes caſes du Fou ſont ordinairement les meilleures, quand le Roi ne rocque point.

III. RENVOI

Sur le huitiéme Coup du ſecond Gambit.

8.

BLANC, le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
NOIR, le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

9.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Fou prend le Chevalier.

10.

B. la Dame reprend le Fou.
N. la Dame prend la Dame (*a*).

11.

B. le Pion reprend la Dame.
N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

12.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

13.

B. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

N.

(*a*) S'il n'eût pas pris la Dame, il auroit fallu pouſſer immédiatement le Pion de la Tour de votre Roi deux pas, pour ſéparer ſes Pions.

N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Tour.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Pion du Gambit.

N. le Fou du Roi prend le Pion de la Dame, & donne *échec.*

15.

B. le Pion prend le Fou.

N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Fou.

16.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier du Roi noir.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

17.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion.

18.

B. le Fou prend le Pion, & donne *échec.*

N. le Roi, à la caſe de ſon Fou.

19.

B. la Tour de la Dame, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

20.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.

N.

N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame (*b*).

21.

B. la Tour du Roi donne *échec* à la ſeconde caſe du Fou du Roi noir.
N. le Roi, à ſa caſe.

22.

B. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Chevalier du Roi, à la caſe de ſon Fou.

23.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de la Dame noire, & gagne aſſez viſiblement la partie.
N.

IV. RENVOI,

Sur le onziéme Coup du ſecond Gambit.

11.

BLANC, la Dame prend le Fou.
NOIR, le Chevalier du Roi donne *échec* à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

12.

(*b*) S'il eût joué toute autre Piéce, vous deviez prendre le Chevalier de ſon Roi avec la Tour du vôtre, & enſuite lui donner *échec* de la Tour de votre Dame pour prendre ſa Tour.

12.

B. le Roi, à la case de son Chevalier.
N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion (a).

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.
N. le Chevalier du Roi, à la troisiéme case de son Fou.

14.

B. le Chevalier, à la troisiéme case de la Tour de sa Dame.
N. la Dame prend la Dame.

15.

B. le Pion reprend la Dame.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme case de sa Tour.

16.

B. la Tour du Roi prend le Pion.
N. le Chevalier du Roi prend le Fou.

17.

B. la Tour reprend le Chevalier.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas.

18.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.
N. le Roi rocque.

19.

B. le Fou, à la troisiéme case du Roi noir.

N.

(a) Si au-lieu de prendre le Pion il eût joué autre chose, vous deviez prendre le Pion du Chevalier de son Roi avec celui de votre Tour.

N. le Fou, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

20.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de la Tour de ſon Roi.
N. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

21.

B. le Fou prend le Chevalier.
N. la Tour reprend le Fou.

22.

B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

23.

B. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe du Fou du Roi noir.
N. le Fou, à la caſe de ſa Dame.

24.

B. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.

25.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

26.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (*b*).

(*b*) Dans la ſituation préſente votre Adverſaire ne pouvant attaquer aucune de vos Piéces, il s'agit d'amener votre Chevalier à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi noir; pour prendre le Pion de ſa Tour, ce qui vous donnera la partie.

G 2 635753 BN

III. GAMBIT,

OU IL Y AURA

TROIS RENVOIS,

Un ſur le ſecond Coup du Noir, le ſecond au troiſiéme Coup du Noir, & le dernier au onziéme Coup du Noir, par leſquels on ſera inſtruit de la maniére qu'il faut jouer lorſqu'on refuſe de prendre le Pion du Gambit.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas (*a*).

3.

B. le Pion du Roi prend le Pion.
N. la Dame prend le Pion (*b*).

4.

B. le Pion du Fou prend le Pion.

N.

(*a*) Si au-lieu de deux il ne pouſſoit ce Pion qu'un ſeul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le ſujet du premier Renvoi ſur ce Gambit.

(*b*) S'il prend le Pion du Fou de votre Roi au-lieu de prendre celui de votre Roi avec ſa Dame, cela fait encore le ſujet d'un autre Renvoi.

N. la Dame reprend le Pion & donne *échec*.

5.

B. le Fou couvre l'*échec* (*c*).
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

6.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

8.

B. le Roi rocque.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

9.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N.

(*c*) La partie dans cette ſituation ne peut que paroître entiérement égale de part & d'autre; cependant il faut obſerver que vous avez de l'avantage, quoiqu'il ſoit très-peu conſidérable: la raiſon en eſt, qu'à votre aile gauche vous conſervez 4 Pions avec celui de votre Dame, pendant que votre Adverſaire a les ſiens diviſés 3 par 3, & tous ſéparés du centre. C'eſt pourquoi vous êtes, par ce moyen, mieux en état d'empêcher les Piéces de votre Adverſaire à ſe poſter dans le milieu de l'Echiquier.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

11.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
N. le Roi rocque du côté de ſa Tour (*d*).

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir (*e*).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

13.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi.
N. la Dame, à ſa caſe.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi (*f*).

N.

(*d*) Comme il étoit aſſez égal pour lui de rocquer du côté de ſa Dame ou de ſon Roi, j'ai déjà donné une règle générale pour l'attaque avec vos Pions en ce cas; cependant, pour plus d'inſtruction ſur cet article, j'en ferai un troiſiéme Renvoi, ſur le onziéme coup.

(*e*) S'il n'eût pas rocqué de ce côté, ce Fou ſeroit très-mal joué, parce qu'en le chaſſant avec le Pion de ſa Tour, il vous feroit perdre un coup, ou il vous contraindroit de changer votre Fou pour ſon Cavalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puiſqu'il y replaceroit ſon autre Chevalier; mais à-préſent vous le jouez exprès pour l'exciter à pouſſer les Pions qui couvrent ſon Roi, afin que vous puiſſiez plus aiſément former votre attaque ſur lui.

(*f*) S'il n'eût pas rangé ſa Dame, pour y mettre à ſa place le Fou de ſon Roi, vous auriez fort embaraſſé ſon jeu en jouant ce Chevalier.

N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

15.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou (*g*).

16.

B. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.
N. le Chevalier reprend le Chevalier.

17.

B. le Fou prend le Chevalier.
N. le Fou reprend le Fou.

18.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

19.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. le Fou prend le Chevalier (*b*).

20.

B. le Pion reprend le Fou.

N.

(*g*) Si au-lieu de jouer ſa Dame il eût pris votre Chevalier, il falloit reprendre de la Dame, pour lui faire parer le *mat* dont il étoit menacé par votre Dame ſoutenue du Fou de votre Roi.

(*b*) Si au-lieu de prendre il eût retiré ſon Fou, vous auriez gagné le Pion du Chevalier de ſon Roi en le prenant de votre Cavalier; cela vous auroit gagné la partie.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame (*i*).

21.

B. la Tour du Roi, à la troisiéme case du Fou du Roi noir.
N. la Dame, à sa seconde case (*k*).

22.

B. la Tour prend le Pion du Chevalier du Roi noir, & donne *échec*.
N. le Pion prend la Tour.

23.

B. la Dame reprend le Pion, & donne *échec*.
N. le Roi, à la case de sa Tour (*l*).

24.

B. le Roi prend le Pion de la Tour, & donne un *échec* perpétuel.

(*i*) S'il eût attaqué votre Dame avec son Fou, au-lieu de jouer cette Tour, vous auriez dû prendre le Fou avec la Tour de votre Roi; cela donnoit une ouverture sur son Roi qui l'auroit fort incommodé.

(*k*) S'il n'eût pas joué la Dame à cette case vous auriez pris son Fou avec votre Tour, & vous auriez indubitablement gagné la partie.

(*l*) Si au-lieu de retirer son Roi il l'eût couvert de sa Dame, vous auriez pris son Fou en lui donnant *échec*, & ensuite il vous seroit resté deux Pions & un Fou contre une Tour, & de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner. Mais, dans l'état où se trouve à-présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur (sans aucune instruction) deviendroit trop ennuyante; & d'ailleurs étant toujours conduite avec la même régularité dont je me sers en toute occasion, cela reviendroit toujours au même, c'est pourquoi j'y mets fin par un *échec perpétuel*.

I. RENVOI,

SUR LE TROISIEME GAMBIT,

Au ſecond Coup.

2.

BLANC, le Pion du Fou du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion de la Dame, un pas.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou (*a*).

5.

(*a*) Lorſqu'on défend une partie on eſt ſouvent obligé de pécher contre les règles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'Adverſaire; mais celui qui attaque, eſt rarement dans le même cas. Le Noir joue donc ce Chevalier à la troiſiéme caſe de ſon Fou, pour deux raiſons; l'une, pour défendre le Pion de ſon Roi, & l'autre pour faire la guerre au Fou du vôtre, qui lui eſt fort incommode ſur cette ligne. S'il jouoit toute autre choſe, vous prendriez le Pion de ſon Roi avec le Pion du Fou; & puis, en lui donnant *échec* de votre Fou Royal, vous

5.

B. le Pion du Fou de la Dame. un pas.
N. le Fou prend le Chevalier (*b*).

6.

B. la Dame reprend le Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

7.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Tour.

8.

B. le Fou du Roi donne *échec* à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

9.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe de la Tour de ſa Dame.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

10.

gagneriez le Pion du Fou de ſon Roi, puiſqu'en reprenant votre Fou, vous lui donneriez *échec* du Chevalier de votre Roi, & par ce moyen votre Dame prendroit le Fou de la ſienne. Cependant, ſi au-lieu de jouer ce Chevalier il eût pris le Pion du Fou de votre Roi, en jouant enſuite le Pion de votre Dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit ſuivre ſelon les inſtructions déjà données à ce ſujet.

(*b*) S'il n'eût pas pris votre Chevalier, & qu'il eût joué toute autre choſe ſans attaquer une de vos Piéces, vous deviez jouer votre Dame à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier. Voyez le huitiéme Coup du ſixiéme Renvoi du premier Gambit.

10.

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame (*c*).

N. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

11.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Pion du Roi prend le Pion de la Dame.

12.

B. le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

N. le Roi rocque.

13.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame blanche.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*d*).

N.

(*c*) A-moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure, que ces trois derniers coups du Blanc étoient des coups perdus: & véritablement ils paroiſſent non ſeulement tels, mais en même tems contraires aux règles preſcrites. Cependant, lorſqu'on obſervera que pour donner la chaſſe au Fou de votre Roi, il a mis ſon jeu dans une ſituation à ne pouvoir plus rocquer du côté de ſa Dame ſans perdre la partie, & que rocquant du côté de ſon Roi, le Fou du vôtre ſe trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés; d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos Pions; & lorſque l'on ſoutient bien le centre, la bataille eſt à moitié gagnée.

(*d*) En jouant ce Chevalier, vous laiſſez un de vos Pions

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame blanche.

15.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (*e*).
N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame blanche.

16.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Chevalier.

17.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. la Dame donne *échec*.

19.

B. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

N.

Pions en proie à ſon Chevalier, ſans qu'il paroiſſe y avoir aucune néceſſité pour cela; mais il faut obſerver que les Pions des Chevaliers ou des Tours ne ſont point de grande conſéquence, lorſqu'ils ſont ſéparés de ceux du centre; ainſi vous trouvez mieux votre compte de laiſſer prendre ce Pion, que de perdre un coup de votre attaque.

(*e*) Ce Pion ſe joue pour déloger enſuite le Chevalier de ſon Roi. Vous pourriez également le faire partir en pouſſant le Pion de votre Roi, mais en ce cas il le mettroit à la quatriéme caſe de ſa Dame, ce qui ſeroit un poſte avantageux pour lui, & dans lequel il pourroit devenir un grand obſtacle à votre attaque: vous verrez en cela l'utilité de vos Pions de front, puiſqu'ils forceront ce Cavalier à ſe retirer dans ſes retranchemens, & le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (*d*) de la premiére partie, ſur l'utilité des Pions de front.

N. la Dame, à la troiſiéme caſe de la Tour de la Dame blanche.

20.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Fou.
N. la Dame prend le Pion de la Tour.

21.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir (*f*).
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Chevalier.

22.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

23.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame blanche.

24.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, ou tout autre choſe, la partie eſt perdue.

25.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.
N.

(*f*) Vous jouez cette Dame pour l'obliger à pouſſer le Pion du Chevalier de ſon Roi ſur elle. Cela vous met enſuite en état d'attaquer votre Adverſaire avec le Pion de votre Tour, pour faire une ouverture ſur ſon Roi, comme vous le verrez par la ſuite.

N. la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.

8.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

9.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. la Dame, à ſa ſeconde caſe.

10.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

11.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

12.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Roi roque.

13.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. le Fou prend le Chevalier.

15.

B. le Pion reprend le Fou (*b*).

N.

(*b*) Vous reprenez du Pion pour forcer ſon Cavalier à retrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer,

N. le Chevalier du Roi, à la caſe de ſon Roi.

16.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.
N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

17.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

18.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi noir (*c*).
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

19.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de la Tour du Roi noir.
N. la Dame donne *échec*.

20.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. le Chevalier de la Dame prend le Pion du Roi blanc.

21.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi.

N.

ceer, au-lieu qu'il n'auroit pas bougé s'il eût été attaqué de votre Fou.

(*c*) Voyez la lettre (*f*) du premier Renvoi de ce Gambit, page 109.

N. la Dame, à la quatriéme caſe de la Dame blanche (*d*).

22.

B. le Chevalier donne *échec*, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi noir.
N. le Chevalier prend le Chevalier.

23.

B. le Pion reprend le Chevalier.
N. perdu le *mat* étant forcé.

III. RENVOI

Sur le troiſiéme Gambit, au onziéme Coup.

11.

BLANC, le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.
NOIR, le Roi rocque du côté de ſa Dame.

12.

B. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Roi.
N. la Dame ſe retire à la caſe du Fou de ſon Roi (*a*).

13.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Tour.
N.

(*d*) S'il jouoit ſa Dame ailleurs il perdroit ſon Chevalier, ce qui vous ſuffiroit pour gagner la partie.

(*a*) Il retire cette Dame pour éviter la perte d'une Piéce, que vous forceriez en pouſſant le Pion de votre Dame ſur le Fou de la ſienne.

N. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

14.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*b*).

15.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

16.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.
N. le Fou prend le Chevalier.

17.

B. le Pion reprend le Fou.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Fou (*c*).

18.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

19.

B. le Chevalier prend le Fou.

N.

(*b*) S'il eût attaqué votre Dame avec le Chevalier de la ſienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troiſiéme caſe de ſon propre Chevalier, & enſuite pouſſer en avant le Pion de la Tour, pour faire déloger ce Cavalier.

(*c*) Tout autre coup qu'il puiſſe jouer, le jeu eſt tellement diſpoſé qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part & d'autre.

N. la Dame reprend le Chevalier.

20.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Chevalier.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Roi.

21.

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

22.

B. la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de la Dame noire.

N. la Dame donne *échec* à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

23.

B. le Roi, à la caſe de ſa Tour.

N. la Dame, à ſa troiſiéme caſe (*d*).

24.

B. le Pion prend le Pion.

N. le Chevalier reprend le Pion.

25.

B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de la Dame noire.

N.

(*d*) Toute autre choſe qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre ſon Pion avec celui du Chevalier de votre Dame, & en cas que votre Adverſaire l'eût pris vous deviez le reprendre de votre Tour pour pouvoir doubler vos Tours le coup après.

N. la Dame, à la caſe du Fou de ſon Roi.

26.

B. la Tour du Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

27.

B. la Tour de la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame noire.
N. le Chevalier prend la Tour.

28.

B. la Dame reprend le Chevalier.
N. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

29.

B. le Pion de la Dame, un pas, & gagne la partie.

GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné; mais je trouve le contraire, & qu'en jouant bien de part & d'autre, les trois Pions de plus, pour la perte d'un Fou, doivent gagner la partie lorſqu'ils ſont bien conduits. Il y aura auſſi deux RENVOIS; *un au ſeptiéme, & le dernier au onziéme Coup.*

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Roi prend le Pion.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Fou du Roi donne *échec.*

5.

5.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Pion prend le Pion.

6.

B. le Roi rocque.
N. le Pion du Roi prend le Pion de la Tour du Roi blanc.

7.

B. le Roi, à la case de sa Tour.
N. le Fou du Roi, à sa troisiéme case (*a*).

8.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas (*b*).

9.

B. le Pion du Roi prend le Fou.
N. le Chevalier du Roi prend le Pion.

10.

B. le Fou du Roi, à la troisiéme case du Chevalier de la Dame.

N.

(*a*) Si au-lieu de jouer ce Fou à sa troisiéme case, il l'eût joué à la seconde de son Roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

(*b*) S'il ne sacrifioit point ce Fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie; mais en le perdant & en retenant trois Pions pour sa piéce, il doit par la force de ces mêmes Pions devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses piéces ne soient sorties, & en état de bien seconder ses trois Pions.

N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

11.

B. le Pion de la Dame, un pas (*c*).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*d*).

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion près de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc (*e*).

15.

(*c*) Si vous euſſiez pouſſé ce Pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ſes Cavaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie; mais pour que ce coup ſoit plus ſenſible, il fera le ſujet d'un ſecond Renvoi ſur ce Gambit.

(*d*) Ce coup eſt de grande importance pour le gain de ſa partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le Chevalier de ſon Roi avec le Fou de votre Dame, ce qui vous procureroit enſuite l'occaſion de ſéparer ſes Pions, en ſacrifiant une Tour pour un de ſes Chevaliers: l'avantage en ce cas reviendroit de votre côté.

(*e*) Il joue ce Chevalier pour prendre le Fou de votre Dame, qui l'incommoderoit beaucoup s'il rocquoit du côté de ſa Dame. Il eſt bon d'avertir ici pour règle générale, que quand on eſt fort en Pions, il faut tâcher d'ô-

15.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi (*f*).
N. le Chevalier prend le Fou.

16.

B. la Dame prend le Chevalier.
N. la Dame, à la caſe de ſon Chevalier (*g*).

17.

B. la Dame prend la Dame (*h*).
N. la Tour reprend la Dame.

18.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

19.

B. le Chevalier du Roi donne *échec*.
N. le Chevalier prend le Chevalier.

20.

B. la Tour de la Dame reprend le Chevalier.
N.

d'ôter les Fous de l'Adverſaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des Pions, que les Tours.

(*f*) Ne pouvant ſauver le Fou ſans faire pis, vous jouez votre Dame pour le remplacer; car ſi vous euſſiez joué ce Fou à la quatriéme caſe de celui de votre Roi pour empêcher l'*échec* de ſon Cavalier, il auroit pouſſé le Pion du Chevalier de ſon Roi ſur votre Fou, ce qui auroit cauſé la perte immédiate de la partie.

(*g*) S'il jouoit cette Dame en tout autre endroit, elle ſe trouveroit gênée: c'eſt pourquoi il offre à la changer, dans le deſſein qu'en cas de votre refus il puiſſe la placer à ſa troiſiéme caſe, où elle ſe trouveroit enſuite, non ſeulement en ſureté, mais auſſi très-bien poſtée.

(*h*) Si vous ne preniez pas ſa Dame, votre partie ſeroit encore moins bonne.

N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

21.

B. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

22.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.

23.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

24.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

25.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas (*i*).

26.

B. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

27.

B. le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.

N.

(*i*) S'il eût pouſſé ce Pion deux pas, vous auriez gagné le Pion de ſa Dame en le prenant de votre Fou. Cela auroit rendu votre partie bonne.

N. le Pion reprend le Pion.

28.

B. la Tour du Roi, à la caſe de la Tour de ſa Dame.
N. la Tour de la Dame, à ſa caſe (*k*).

29.

B. la Tour du Roi revient à la caſe de ſon Roi.
N. le Fou, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

30.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

31.

B. le Fou, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (*l*).

32.

B. la Tour du Roi, à ſa caſe.
N. la Tour du Roi, à ſa quatriéme caſe (*m*).

33.

(*k*) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laiſſer doubler les Tours de l'Ennemi, ſurtout lorſqu'il y a une ouverture dans le jeu. C'eſt pourquoi il propoſe d'abord à changer.

(*l*) Il joue ce Pion pour pouſſer enſuite celui du Chevalier de ſon Roi ſur votre Cavalier, afin de l'obliger à quitter ſon poſte; mais s'il eût pouſſé le Pion de ſon Chevalier avant de jouer celui-ci, votre Chevalier alloit ſe poſter à la quatriéme caſe de la Tour de votre Roi, & auroit arrêté l'avancement de tous ſes Pions.

(*m*) Si au-lieu de jouer ce coup il vous eût donné *échec* avec le Pion de ſa Tour, il auroit péché contre l'inſtruction que je donne à la premiére partie. *Voyez la Remarque* (*x*).

33.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de la Tour de ſon Roi.

34.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

35.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

36.

B. la Tour du Roi, à la caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

37.

B. la Tour prend le Pion, & donne *échec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.

38.

B. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas, & donne *échec*.

39.

B. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

40.

B. la Tour prend la Tour.

N.

N. le Pion de la Tour donne *échec.*

41.

B. le Roi prend le Pion du Chevalier.
N. le Pion de la Tour demande Dame, & donne *échec.*

42.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. la Tour donne *échec* à la caſe du Fou de ſon Roi.

43.

B. le Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. la Dame donne *échec* à la troiſiéme caſe de la Tour du Roi blanc.

44.

B. le Chevalier couvre l'*échec*, n'ayant point d'autre jeu.
N. la Dame prend le Chevalier, enſuite la Tour, & donne *mat* au ſecond coup.

I. RENVOI

SUR LE SEPTIEME COUP

Du Gambit de Cunningham.

7.

BLANC, le Roi, à la caſe de ſa Tour.
NOIR, le Fou, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

8.

B. le Fou du Roi prend le Pion, & donne *échec.*
N. le Roi prend le Fou.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi noir, donnant *double échec.*
N. le Roi, à ſa troiſiéme caſe. Ailleurs il perd ſa Dame.

10.

B. la Dame donne *échec* à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Roi prend le Chevalier.

11.

B. la Dame donne *échec* à la quatriéme caſe du Fou du Roi noir.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

12.

B. la Dame donne *échec & mat* à la quatriéme caſe de la Dame noire.

SUITE DE CE

I. RENVOI,

Encas que le Roi refuſe de prendre votre Fou au huitiéme Coup.

8.

BLANC, le Fou du Roi prend le Pion, & donne *échec.*
NOIR, le Roi, à la caſe de ſon Fou.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.

10.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. la Dame, à la caſe de ſon Roi.

11.

B. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe du Fou du Roi noir.
N. la Tour, à la caſe de ſon Chevalier.

12.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas.

13.

13.

B. le Pion prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Pion.

14.

B. le Fou prend le Pion.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

15.

B. la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi.

16.

B. le Pion de la Dame, deux pas (*a*).
N. le Fou prend le Chevalier.

17.

B. le Fou de la Dame donne *échec*.
N. la Tour couvre l'*échec*.

18.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Fou prend le Fou.

19.

B. le Chevalier reprend le Fou.
N. la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.

20.

(*a*) Le Blanc ſacrifie cette Piéce uniquement pour abréger la partie.

20.

B. le Chevalier prend le Fou.
N. la Dame reprend le Chevalier.

21.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Roi reprend la Dame.

22.

B. le Fou prend la Tour, & enſuite doit gagner avec la ſupériorité d'une Tour & une très-bonne ſituation.

II. RENVOI

DU GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commençant au onziéme Coup du Blanc.

11.

BLANC, le Pion de la Dame, deux pas.
NOIR, le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Roi blanc.

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

13.

B. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame (*a*).

N.

(*a*) Vous jouez ce Chevalier pour tenter votre Adverſaire de le prendre; mais il eſt bon d'avertir ici qu'il joue-

N. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

14.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (*b*).

15.

B. le Pion prend le Pion.
N. le Pion reprend le Pion.

16.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

17.

B. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier noir.
N. le Pion du Fou du Roi reprend le Chevalier.

18.

B. le Chevalier prend le Pion noir près de ſon Roi.

N.

jouëroit très-mal s'il prenoit; parce qu'un Chevalier ſitué ou poſté de cette maniére, (s'entend, ſoutenu de deux Pions) pendant qu'il ne vous reſte aucun Pion à pouſſer ſur lui pour le faire décamper, vaut au-moins autant qu'une Tour; à cauſe qu'il vous devient tellement incommode que vous ſerez obligés de le prendre; & en ce cas votre Adverſaire réuniſſant ſes deux Pions, donc celui qui eſt à la tête (n'ayant plus d'obſtacle du côté de ſes Pions ennemis) doit probablement vous couter une Piéce, ſi vous voulez l'empêcher de faire une Dame.

(*b*) S'il prenoit votre Pion, ſon jeu diminueroit beaucoup de ſa force; parce que ſon Cavalier ne ſeroit plus ſoutenu que d'un ſeul Pion, qui ſe trouveroit enſuite ſans défenſe s'il ſouffroit que vous priſſiez ſon Cavalier Royal: il ſeroit donc obligé de le retirer pour conſerver ſon Pion, & cela répareroit beaucoup votre jeu.

N. le Roi roque du côté de la Tour.

19.

B. la Dame, à ſa ſeconde caſe.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

20.

B. la Tour de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.

21.

B. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe de la Tour de ſa Dame.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

22.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. la Tour prend la Tour.

23.

B. le Chevalier reprend la Tour.
N. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

24.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de la Tour de ſon Roi.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

25.

B. la Dame prend la Dame.
N. la Tour reprend la Dame.

26.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.

27.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

28.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

N. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

29.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire.

N. la Tour, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

30.

B. la Tour prend la Tour. Ne la prenant point cela revient au même.

N. le Fou reprend la Tour.

31.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

32.

B. le Fou de la Dame, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.

N. le Roi, à la quatriéme caſe de ſa Tour.

33.

B. le Fou du Roi donne *échec.*

N. le Fou couvre l'*échec.*

34.

B. le Fou prend le Fou.
N. le Roi reprend le Fou.

35.

B. le Chevalier donne *échec* à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Roi, à la quatriéme caſe du Fou du Roi blanc.

36.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi blanc.

37.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

38.

B. le Fou, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Pion du Roi, un pas.

39.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
N. le Pion du Roi, un pas.

40.

B. le Fou, à la ſeconde caſe du Fou de ſon Roi.
N. le Chevalier prend le Pion de la Dame, & gagne enſuite la partie.

GAMBIT DE LA DAME,

SURNOMMÉ DE GAMBIT D'ALLEPE,

OU IL Y AURA

SEPT RENVOIS,

Le premier ſur le troiſiéme Coup du Blanc, le ſecond ſur le troiſiéme Coup du Noir, le troiſiéme au quatriéme Coup du Blanc, le quatriéme au ſeptiéme Coup du Blanc, le cinquiéme au huitiéme Coup du Noir, & le ſixiéme au dixiéme Coup du Blanc.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
N. le Pion prend le Pion.

3.

B. le Pion du Roi, deux pas (*a*).

N.

(*a*) Si au-lieu de deux pas vous ne pouſſiez ce Pion qu'un pas, votre Adverſaire ſeroit en état de tenir le Fou de votre Dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier

N. le Pion du Roi, deux pas (*b*).

4.

B. le Pion de la Dame, un pas (*c*).
N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (*d*).

5.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

6.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Tour (*e*).

N.

ſujet Renvoi en ſera la preuve. Je me ſers en même tems de cette occaſion, pour dire qu'un certain Auteur (d'ailleurs aſſez intelligent & qui ſe plaît à jouer preſque toujours cette partie) enſeigne à ne point pouſſer ce Pion deux pas. Cependant on ſera convaincu par ce Renvoi que c'eſt le coup le mieux joué. Il eſt bien vrai qu'en ne le pouſſant qu'un pas, on peut quelquefois attraper un mauvais Joueur, mais cela ne juſtifie pas le coup.

(*b*) Si au-lieu de jouer ce Pion, il eût ſoutenu celui du Gambit, il perdoit la partie. C'eſt ce qu'on verra par un ſecond Renvoi. Mais ne faiſant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pouſſer en ce cas-le Pion du Fou de votre Roi deux pas, & votre ſituation auroit été des meilleures, puiſque vous auriez eu trois Pions de front.

(*c*) Si au-lieu de pouſſer en avant vous euſſiez pris le Pion de ſon Roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce ſera le ſujet du troiſiéme Renvoi.

(*d*) S'il eût joué toute autre choſe, vous deviez pouſſer le Pion du Fou de votre Roi, deux pas, & par ce moyen vous auriez procuré une entiére liberté à vos Piéces.

(*e*) Si au-lieu de jouer ce Chevalier pour vous défaire

N. le Fou prend le Chevalier près de la Tour du Roi blanc (*f*).

8.

B. la Tour reprend le Fou.
N. le Roi rocque (*g*).

9.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Pion prend le Pion.

10.

B. le Fou du Roi prend le Pion du Gambit (*b*).
N. le Pion prend le Pion du Fou du Roi blanc.

11.

du Fou de ſon Roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme on l'a remarqué dans la Note (*e*) de la premiére partie) vous euſſiez pris le Pion du Gambit, vous perdiez la partie. C'eſt ce qui eſt encore néceſſaire de faire voir par un quatriéme Renvoi ſur cette partie.

(*f*) Si au-lieu de prendre votre Chevalier il eût joué ſon Fou à la quatriéme caſe de votre Dame, vous deviez l'attaquer avec votre Chevalier Royal, & le prendre le coup ſuivant.

(*g*) Si au-lieu de rocquer il eût pouſſé le Pion du Chevalier de ſa Dame deux pas, pour ſoutenir le Pion du Gambit, vous ſerez convaincu par un cinquiéme Renvoi, qu'il perdoit encore la partie. Et ſi au-lieu d'un de ces deux coups, il eût choiſi celui de prendre le Pion de votre Roi, en reprenant le ſien, il n'auroit oſé prendre derechef le vôtre avec ſon Cavalier; parce qu'en lui donnant enſuite *échec* de votre Dame, il perdoit indubitablement la partie. C'eſt ce qu'il eſt aiſé de voir ſans Renvoi.

(*b*) Voici encore un coup particulier, & qui demande un ſixiéme Renvoi. C'eſt, que ſi vous euſſiez repris le Pion du Fou de ſon Roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

11.

B. le Pion reprend le Pion (*i*).
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

12.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

13.

B. la Dame, à ſa ſeconde caſe.
N. le Chevalier de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Chevalier.
N. le Pion de la Tour reprend le Fou.

15.

B. le Roi rocque du côté de ſa Dame.
N. le Roi, à la caſe de ſa Tour.

16.

B. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

17.

B. la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N.

(*i*) En reprenant de ce Pion, vous donnez une ouverture à votre Tour ſur ſon Roi, & ce Pion ſert auſſi à mieux couvrir votre Roi, outre qu'il arrête ſon Chevalier. Et quoique vous ayez un Pion de moins, vous avez plûtôt l'avantage dans cette partie.

N. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

18.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſon Roi.
N. le Fou prend le Chevalier.

19.

B. le Pion reprend le Fou, pour ſe réunir à ſon camarade.
N. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Roi.

20.

B. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. la Dame, à la quatriéme caſe de ſon Fou.

21.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Pion reprend la Dame.

22.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

23.

B. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

24.

B. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi.

25.

25.

B. la Tour attaquée par le Chevalier, ſe ſauve à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

26.

B. le Pion de la Dame, un pas, pour faire ouverture à votre Tour & à votre Fou.
N. le Pion prend le Pion.

27.

B. la Tour du Roi prend le Pion.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.

28.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.

29.

B. la Tour du Roi donne *échec*.
N. le Roi, à la caſe de ſa Tour.

30.

B. le Fou, à la quatriéme caſe de la Dame noire, pour empêcher l'avancement des Pions de l'Adverſaire.
N. le Chevalier prend le Fou.

31.

B. la Tour reprend le Chevalier.
N. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Fou.

32.

B. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

N.

N. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe du Fou du Roi blanc.

33.

B. la Tour de la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Pion de la Dame, un pas.

34.

B. le Pion prend le Pion.
N. la Tour de la Dame reprend le Pion.

35.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe du Roi noir.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas. S'il ſoutenoit le Pion il perdroit la partie.

36.

B. une des deux Tours prend le Pion.
N. la Tour prend la Tour.

37.

B. la Tour reprend la Tour.
N. la Tour donne *échec* à la ſeconde caſe du Fou du Roi blanc.

38.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour prend le Pion.

39.

B. le Pion de la Tour, deux pas (*k*).

N.

(*k*) Si au-lieu de pouſſer ce Pion vous euſſiez pris le ſien avec votre Tour, vous auriez perdu la partie; parce

que

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

40.

B. le Pion de la Tour, un pas.
N. le Pion du Chevalier, un pas.

41.

B. la Tour, à la caſe de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier, un pas.

42.

B. la Tour, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. la Tour donne *échec*.

43.

B. le Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour, à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

44.

B. le Pion de la Tour, un pas.
N. la Tour, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

45.

B. le Roi prend le Pion.
N. le Pion de la Tour, un pas.

46.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de la Dame noire.

N.

que votre Roi auroit empêché votre Tour de venir à tems pour barrer le paſſage au Pion de ſon Chevalier. C'eſt ce que l'on peut voir en jouant les mêmes coups.

N. le Pion de la Tour, un pas.

47.

B. le Pion de la Tour, un pas.
N. la Tour prend le Pion (*l*).

48.

B. la Tour prend le Pion (*m*).
N. la Tour, à la ſeconde caſe de la Tour du Roi.

49.

B. le Pion, deux pas.
N. le Pion, un pas.

50.

B. la Tour, à la ſeconde caſe de la Tour de ſon Roi.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Chevalier.

51.

B. le Pion, un pas.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.

52.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. le Roi, à la quatriéme caſe de ſon Chevalier.

53.

(*l*) S'il ne prenoit pas votre Pion il perdoit la partie en prenant immédiatement le ſien.

(*m*) Si au-lieu de prendre ſon Pion vous euſſiez pris ſa Tour, vous auriez perdu.

Il n'eſt pas néceſſaire de Renvois ſur ces deux derniers coups, puiſqu'il eſt facile de les trouver du moment qu'on ſe donne la peine de les chercher.

53.

B. le Pion, un pas.
N. le Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

54.

B. le Pion avance.
N. la Tour prend le Pion, & jouant enſuite ſon Roi ſur la Tour, il eſt viſible que c'eſt un refait, parce que ſon Pion vous coutera la Tour.

I. RENVOI,

DU GAMBIT DE LA DAME

Au troiſiéme Coup.

3.

BLANC, le Pion du Roi, un pas.
NOIR, le Pion du Fou du Roi, deux pas (*a*).

4.

B. le Fou du Roi prend le Pion.
N. le Pion du Roi, un pas.

5.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N.

(*a*) Le jeu de ce Pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre Roi deux pas, puiſque ſon Pion vous empêche à préſent de mettre celui de votre Roi de front avec celui de votre Dame.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou (*b*).

6.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas (*c*).

7.

B. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

8.

B. le Roi rocque.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (*d*).

9.

B. le Pion de la Dame prend le Pion (*e*).

N. la Dame prend la Dame.

10.

B. la Tour reprend la Dame.

N.

(*b*) C'eſt encore par le même principe qu'il joue ce Chevalier, qui eſt d'empêcher l'union du Pion de votre Roi avec celui de votre Dame.

(*c*) Ce Pion eſt encore pouſſé avec le même deſſein d'empêcher les Pions du centre à ſe réunir de front.

(*d*) Il joue ce Pion pour pouſſer, en cas de beſoin, celui du Fou de ſon Roi ſur votre Pion Royal, ce qui cauſeroit infailliblement la ſéparation de vos meilleurs Pions.

(*e*) Si au-lieu de prendre ce Pion, vous l'euſſiez pouſſé en avant, votre Adverſaire auroit attaqué le Fou de votre Roi avec le Chevalier de ſa Dame, pour vous obliger à lui donner *échec*, & en ce cas, jouant ſon Roi à la ſeconde caſe de ſon Fou, il gagnoit le coup ſur vous & une bonne ſituation de jeu.

N. le Fou du Roi prend le Pion.

11.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.
N. le Roi, à ſa ſeconde caſe.

12.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatriéme caſe de ſa Tour.
N. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

13.

B. le Chevalier du Roi prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Chevalier.

14.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (*f*).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

15.

B. le Fou de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

16.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Fou de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

17.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

N.

(*f*) Vous avancez ce Pion pour empêcher votre Adverſaire de mettre trois Pions de front; ce qu'il auroit fait en pouſſant celui de ſon Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

18.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Fou de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.

19.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Chevalier.

20.

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. la Tour de la Dame, à la caſe du Chevalier de ſon Roi.

21.

B. le Fou de la Dame, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

22.

B. le Fou prend la Tour (*g*).
N. le Pion prend le Pion du Roi donnant *échec*.

23.

(*g*) Si vous euſſiez repris ſon Pion avec celui de votre Chevalier, il auroit pouſſé celui de ſa Dame ſur votre Fou, & enſuite il ſeroit entré dans votre jeu par un échec de ſa Tour ſoutenue du Fou de ſa Dame. Et ſi vous euſſiez repris ce Pion avec celui de votre Roi, il auroit fait de-même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, & cela pour avoir un Pion de paſſé, c'eſt-à-dire, un Pion qui ne peut être arrêté que par des Pièces, & qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne faſſe une Dame.

23.

B. le Roi reprend le Pion.
N. la Tour prend le Fou.

24.

B. le Fou du Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Roi, à ſa troiſiéme caſe.

25.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Pion de la Dame donne *échec.*

26.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Roi blanc.

27.

B. la Tour de la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. le Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.

28.

B. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. la Tour, à la caſe de ſon Roi.

29.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Fou prend le Fou.

30.

B. la Tour prend la Tour.
N. le Pion prend le Pion.

31.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

32.

B. la Tour du Roi, à la caſe de la Tour du Roi noir.
N. le Pion de la Dame, un pas.

33.

B. le Roi, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Fou du Roi donne *échec* à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

34.

B. le Roi, à la quatriéme caſe de ſon Fou, ne pouvant mettre ailleurs.
N. le Pion de la Dame, un pas, & gagne la partie.

Je laiſſe perdre cette partie, pour faire voir la force des deux Fous contre les Tours, particuliérement lorſque le Roi eſt entre deux Pions. Si donc au-lieu d'employer vos Tours à faire la guerre à ſes Pions, vous vous fuſſiez défait du Fou de ſon Roi jouant votre Tour, au trente & uniéme coup à la caſe de la Dame noire, au trente & deuxiéme portez votre autre Tour à la ſeconde caſe du Roi de l'Adverſaire, au trente & troiſiéme ſacrifiez votre premiére Tour pour le Fou de ſon Roi, & vous verrez que vous pourrez faire une remiſe de la partie.

II. RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troiſiéme Coup du Noir.

3.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

4.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

5.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas (*a*).
N. le Pion du Gambit prend le Pion.

6.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.
N. le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

7.

B. le Fou du Roi prend le Pion, & donne *échec*.
N. le Fou couvre l'*échec*.

8.

(*a*) Il eſt de la même conſéquence, dans l'attaque du Gambit de la Dame, de ſéparer les Pions de l'Adverſaire de ce côté, que dans les Gambits du Roi de ſéparer ceux du côté du Roi.

8.

B. la Dame prend le Pion.
N. le Fou prend le Fou.

9.

B. la Dame reprend le Fou, & donne *échec*.
N. la Dame couvre l'*échec*.

10.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Chevalier reprend la Dame.

11.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Roi, un pas.

12.

B. le Roi, à ſa ſeconde caſe.
N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (*b*).

13.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

N.

(*b*) En pouſſant ce Pion deux pas, ſon but eſt de vous forcer à pouſſer en avant celui de votre Roi; pour que celui de votre Dame qui eſt à la tête, reſte en arriére & vous devienne inutile, (*voyez la Remarque* (*l*) de la troiſiéme partie) il faudra néanmoins le jouer; mais vous tâchetez enſuite, par le ſecours de vos Pièces de changer ce Pion de votre Dame pour celui de ſon Roi, & donner par ce moyen un paſſage libre à celui du vôtre.

N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame (*c*).

15.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Chevalier.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.
N. le Fou prend le Fou.

17.

B. la Tour prend le Fou.
N. le Roi, à ſa ſeconde caſe.

18.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. la Tour du Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.

19.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Roi, à ſa troiſiéme caſe.

20.

B. la Tour du Roi, à la caſe de la Tour de ſa Dame.

N.

(*c*) Dans la ſituation préſente votre Adverſaire eſt forcé de vous propoſer à changer de Chevalier, quoiqu'il ſépare ſes Pions par ce coup; parce que s'il eût joué toute autre choſe, vous auriez gagné le Pion de ſa Tour, en jouant votre Cavalier à la quatriéme caſe de celui de la Dame noire.

N. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.

21.

B. la Tour de la Dame donne *échec.*
N. le Chevalier couvre l'*échec.*

22.

B. la Tour du Roi, à la quatriéme caſe de la Tour de la Dame noire.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

23.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour de la Dame, à la caſe de ſa Dame.

24.

B. la Tour de la Dame prend le Pion de la Tour adverſaire.
N. la Tour prend la Tour.

25.

B. la Tour reprend & doit enſuite gagner pour avoir un Pion de plus, & paſſe (*d*).

(*d*) On peut être convaincu par ce Renvoi qu'un Pion ſéparé des autres, ne peut jamais faire fortune.

III.

III. RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatriéme Coup du Blanc.

4.

BLANC, le Pion de la Dame prend le Pion.
NOIR, la Dame prend la Dame.

5.

B. le Roi reprend la Dame.
N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

6.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

9.

B. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. le Roi rocque.

10.

B. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de ſa Dame.
N. le Fou du Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

11.

B. le Fou prend le Fou.
N. le Chevalier reprend le Fou.

12.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

13.

B. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

14.

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi.

15.

B. le Chevalier prend le Fou.
N. le Pion reprend le Chevalier.

16.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe du Chevalier de la Dame blanche.

17.

B. la Tour de la Dame, à ſa ſeconde caſe.

N.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.
N. le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.

19.

B. la Tour donne *echec*.
N. le Roi, à la ſeconde caſe du Chevalier de ſa Dame.

20.

B. la Tour prend la Tour.
N. la Tour reprend la Tour.

21.

B. la Tour, à la caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier de la Dame donne *echec*.

22.

B. le Roi, à la caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſa Dame.

23.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
N. le Pion prend le Pion.

24.

B. le Pion reprend le Pion.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

25.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.

26.

B. le Fou, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

27.

B. le Chevalier, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe de la Tour de ſa Dame.

28.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Pion reprend le Chevalier.

29.

B. le Fou prend le Pion.
N. le Roi, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.

30.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame, un pas.

31.

B. le Pion du Fou du Roi prend le Pion (*a*).
N. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Chevalier de la Dame blanche.

32.

B. le Pion, un pas.
N. la Tour, à la caſe de la Tour de ſa Dame pour donner *mat*.

33.

(*a*) Il prend ce Pion pour pouſſer à Dame ſur la caſe blanche ſoutenue de ſon Fou.

33.

B. la Tour prend le Pion.
N. la Tour donne *échec.*

34.

B. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou n'ayant point d'autre retraite.
N. la Tour donne *échec & mat* à la caſe du Fou de la Dame.

IV. RENVOI

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au ſeptiéme Coup du Blanc.

7.

BLANC, le Fou du Roi prend le Pion du Gambit.
NOIR, le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

8.

B. le Pion du Fou du Roi reprend le Pion.
N. le Chevalier du Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.
N. la Dame donne *échec.*

10.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

N.

N. le Chevalier du Roi, à la troiſiéme caſe du Roi blanc.

11.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Roi.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

12.

B. la Dame, à ſa troiſiéme caſe.
N. le Chevalier du Roi prend le Pion.

13.

B. le Chevalier du Roi, à ſa caſe.
N. la Dame, à la caſe du Roi blanc donnant *échec*.

14.

B. le Roi ſe retire.
N. le Fou du Roi prend le Chevalier, & doit enſuite gagner facilement.

V. RENVOI

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au huitiéme Coup du Noir.

8.

BLANC, la Tour reprend le Fou.
NOIR, le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

9.

B. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou de la Dame noire.

N.

N. le Roi roque.

10.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

11.

B. le Chevalier prend le Chevalier.
N. le Fou reprend le Chevalier.

12.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.
N. le Fou reprend le Pion.

13.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

14.

B. le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion.
N. le Fou, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

15.

B. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Pion prend le Pion.

16.

B. le Pion reprend le Pion.
N. le Roi, à la caſe de ſa Tour.

17.

B. le Fou du Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

N.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Tour prend le Fou de la Dame.

19.

B. le Pion reprend le Pion.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe de ſa Tour.

20.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier du Roi noir.
N. le Chevalier, à la quatriéme caſe du Fou du Roi blanc.

21.

B. la Dame, à la ſeconde caſe de ſon Fou.
N. le Chevalier prend le Fou pour éviter le *mat*.

22.

B. la Dame reprend le Chevalier.
N. le Fou, à la quatriéme caſe du Fou de ſon Roi.

23.

B. la Dame donne *échec*.
N. le Roi ſe retire.

24.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Fou prend le Pion.

25.

B. la Dame prend le Fou.
N. la Dame, à la troiſiéme caſe du Fou de ſon Roi.

26.

B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe de la Tour de la Dame noire.
N. la Dame prend la Dame.

27.

B. la Tour de la Dame reprend la Dame.
N. la Tour du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

28.

B. le Roi, à ſa ſeconde caſe.
N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

29.

B. la Tour de la Dame, à la troiſiéme caſe du Roi noir.
N. le Pion de la Tour, un pas.

30.

B. la Tour prend le Pion.
N. le Pion de la Tour, un pas.

31.

B. la Tour du Roi, à la caſe de la Tour de ſa Dame.
N. le Pion de la Tour, un pas.

32.

B. la Tour, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.
N. la Tour du Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

33.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſa Dame.

N. la Tour donne *échec.*

34.

B. le Roi, à ſa quatriéme caſe.
N. la Tour prend la Tour.

35.

B. le Roi reprend la Tour.
N. la Tour, à la troiſiéme caſe de la Tour de ſa Dame.

36.

B. le Roi, à la quatriéme caſe de ſa Dame.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſon Fou.

37.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour donne *échec.*

38.

B. le Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſa Dame.
N. la Tour prend le Pion.

39.

B. la Tour prend le Pion.
N. le Roi, à ſa ſeconde caſe.

40.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

41.

B. la Tour, à la ſeconde caſe de la Tour de la Dame noire.

N.

N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

42.

B. le Roi, à la quatriéme caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. le Pion du Chevalier, un pas.

43.

B. le Roi, à la troiſiéme caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Tour donne *échec*.

44.

B. le Pion couvre l'*échec*.
N. le Pion prend le Pion.

45.

B. le Pion reprend le Pion.
N. le Roi, à ſa caſe.

46.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Chevalier du Roi noir.
N. la Tour, à la troiſiéme caſe de ſa Tour.

47.

B. le Roi, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire, & gagnera la partie en pouſſant ſon Pion.
N.

VI. RENVOI
DU GAMBIT DE LA DAME,
Au dixiéme Coup du Blanc.

10.

BLANC, le Pion du Fou du Roi prend le Pion.
NOIR, le Chevalier prend le Pion du Roi.

11.

B. le Chevalier reprend le Chevalier.
N. la Dame donne *échec.*

12.

B. le Chevalier, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Fou de la Dame, à la quatriéme caſe du Chevalier du Roi blanc.

13

B. le Fou du Roi, à la ſeconde caſe de ſon Roi (*a*).
N. la Dame prend le Pion de la Tour.

14.

B. la Tour du Roi, à la caſe de ſon Fou (*b*).
N. la Dame prend le Chevalier, & donne *échec.*

15.

B. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
N. le Chevalier de la Dame, à la ſeconde caſe de ſa Dame.

16.

B. la Tour prend la Tour (*c*).
N. la Tour reprend la Tour.

17.

B. la Dame, à la caſe de ſon Roi.
N. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou du Roi blanc, & gagne la partie.

(*a*) Tout ce que vous euſſiez pu jouer, ne pouvoit vous empêcher de perdre une Piéce.

(*b*) Si au-lieu de jouer votre Tour vous euſſiez joué votre Roi, il gagnoit plus facilement en jouant ſa Tour à la ſeconde caſe du Fou de votre Roi.

(*c*) Si vous euſſiez pris ſon Fou il vous auroit donné *échec* avec ſa Dame à la troiſieme caſe de la vôtre, & *mat* le coup après, en prenant votre Tour.

LE

LE MAT DU FOU ET DE LA TOUR CONTRE UNE TOUR.

La ſituation où je mets les Piéces, eſt la plus avantageuſe pour la Tour qui défend le mat; *mais en cas qu'elle ne s'y place point, il eſt aſſez facile de forcer le Roi à l'extrémité de l'Echiquier.*

SITUATION.

NOIR, le Roi, à ſa caſe, & la Tour, à la ſeconde caſe de ſa Dame.
BLANC, le Roi, à la troiſiéme caſe du Roi noir, la Tour ſur la ligne du Fou de la Dame, & le Fou, à la quatriéme caſe du Roi noir.

I.

BLANC, la Tour donne *échec.*
NOIR, la Tour couvre l'*échec.*

2.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Tour, à la ſeconde caſe de la Dame blanche.

3.

B. la Tour. à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame noire.
N. la Tour, à la caſe de la Dame blanche.

Quatriéme Coup, ſur lequel il y a un Renvoi.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Chevalier du Roi noir.
N. la Tour, à la caſe du Fou du Roi blanc.

Cinquiéme Coup, ſur lequel on trouvera un ſecond Renvoi.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Roi, à la caſe de ſon Fou.

6.

B. la Tour, à la quatriéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
N. le Roi, à ſa place.

Septiéme Coup, avec un troiſiéme Renvoi.

B. la Tour, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
N. la Tour, à la caſe de la Dame blanche.

8.

B. le Fou, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi.
N. le Roi, à la caſe de ſon Fou.

9.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi noir.

N.

N. la Tour donne *échec* à la caſe du Roi blanc.

10.

B. le Fou couvre l'*échec*.
N. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

11.

B. la Tour, à la quatriéme caſe de la Tour du Roi, & donne *échec & mat*, le coup après.

I. RENVOI,

AU QUATRIEME COUP.

Quatriéme Coup.

BLANC, la Tour, à la ſeconde caſe du Chevalier du Roi noir.
NOIR, le Roi, à la caſe de ſon Fou.

5.

B. la Tour, à la ſeconde caſe de la Tour du Roi noir.
N. la Tour, à la caſe du Chevalier du Roi blanc.

Sixiéme Coup, avec un Renvoi ſur ce même Renvoi.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire.
N. la Tour donne *échec* à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.

7.

B. le Fou couvre l'*échec.*
N. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

8.

B. la Tour donne *échec.*
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Tour.

9.

B. la Tour donne *échec & mat* à la caſe de la Tour du Roi noir.

Suite du ſixiéme Coup ſur ce Renvoi, en cas qu'il ne donne point échec.

6.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Fou de la Dame noire.
N. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

7.

B. la Tour donne *échec* à la caſe du Fou de la Dame.
N. le Roi, à la ſeconde caſe de ſa Tour.

8.

B. la Tour donne *échec* à la caſe de la Tour du Roi noir.
N. le Roi, à la troiſiéme caſe de ſon Chevalier.

9.

B. la Tour donne *échec* à la caſe du Chevalier du Roi noir, & prend la Tour pour rien.

III. RENVOI

Sur le cinquiéme Coup du mat *de la Tour & du Fou, contre la Tour.*

5.

BLANC, le Fou, à la troiſiéme caſe du Chevalier de ſon Roi.
NOIR, la Tour, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi blanc.

6.

B. le Fou, à la troiſiéme caſe de la Dame noire.
N. la Tour donne *échec.*

7.

B. le Fou couvre l'*échec.*
N. la Tour, à la troiſiéme caſe du Fou du Roi blanc.

8.

B. la Tour donne *échec* à la ſeconde caſe du Roi noir.
N. le Roi, à la caſe de ſa Dame.

9.

B. la Tour, à la ſeconde caſe du Chevalier de la Dame noire, & donne *échec & mat* le coup après, à la caſe du Chevalier de la Dame noire.

III. RENVOI,

Sur le ſeptiéme Coup.

7.

BLANC, la Tour, à la quatriéme caſe du Fou de ſa Dame.
NOIR, le Roi, à la caſe de ſon Fou.

8.

B. le Fou, à la quatriéme caſe du Roi noir.
N. le Roi, à la caſe de ſon Chevalier.

9.

B. la Tour, à la quatriéme caſe de la Tour de ſon Roi, & donne *mat* le coup ſuivant à la caſe de la Tour du Roi noir.

No. 4153. Cat. lib. Vin. m. nov. 26. 1. 6.

SUP-

SUPPLÉMENT DE LA IV. PARTIE,

Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait il n'eſt point avantageux de jouer le Pion du Fou de la Dame au ſecond Coup.

1.

NOIR, le Pion du Roi, deux pas.
BLANC, de-même.

2.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. le Pion de la Dame, deux pas.

3.

N. le Pion prend le Pion.
B. la Dame reprend le Pion.

4.

N. le Pion de la Dame, deux pas.
B. le Pion prend le Pion.

5.

N. le Pion reprend le Pion.
B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

6.

N. le Fou de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Roi.

B. le Pion prend le Pion.

7.

N. la Dame reprend le Pion.
B. la Dame prend la Dame.

8.

N. le Fou reprend la Dame.
B. le Chevalier de la Dame, à la troiſiéme caſe de ſon Fou.

Sans aller plus loin, je laiſſe conſidérer, par la ſituation préſente, ſi le Noir a profité quelque choſe de ſon attaque.

F I N.

MAY 1933